HAPPY-COMPUTER

Markt&Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL Oktober 10/87

California Games
Der neue Sportspiel-Renner

Neues von Lucasfilm
Maniac Mansion im Test

The Last Ninja-Hilfen und andere Spiele-Tips bei







Leserbriefe

Nachwuchs

Schon wieder ein neuer Redakteur! In diesem Monat wollen wir Euch einen neuen Mitarbeiter vorstellen, der ab sofort in unserer Spiele-Redaktion mitschreiben wird. Die Rede ist von Martin Gaksch (22), der auf unserem Bild von der Gruppe der »Alteingesessenen« schon auf Händen getragen wird. Martin ist in erster Linie ein Fan von Action-Spielen, liebt aber auch Sport-Simulationen wie »International Soccer«. Außerdem ist er nicht nur Computer-Fan, sondern auch ein Videospiel-Freak.

Die Aufstockung unserer Redaktion wird sich in erster Linie auf die Sonderheft-Produktion auswirken. Bereits einen Monat früher als ursprünglich geplant wird am 25. September das 4. Spiele-Sonderheft erscheinen, in dem unser Redaktions-Team wieder Tests und Tips auf über 120 Seiten präsentiert.

Abschließend noch ein kleiner Hilferuf: Unser Boris sucht verzweifelt ein altes Vectrex-Videospiel. Da Martin seins nicht herausrücken will, bitten wir alle Leser, die noch so ein Ding haben, Kontakt mit der Redaktion aufzunehmen. (hl)

Heinrich Lenhardt

Nicht lieferbar

Ihr solltet bei Euren Tests dazuschreiben, ob das Spiel auch schon erhältlich ist. So ist es mir bisher zum Beispiel noch nicht gelungen, das Programm »Star Trek« für den ST zu bekommen. Es heißt immer: noch nicht lieferbar. Ähnlich ist es mit »Metrocross« und vor allem mit »Gauntlet«.

(Simon Dabringhaus, Homburg)

Wenn wir ein Spiel auf dem Computer X testen und in Klammern angeben, daß dieses Programm auch für die Computer Y und Z erscheint, heißt das leider nicht unbedingt, daß es sofort lieferbar ist. Gerade bei Umsetzungen muß man mit den Softwarefirmen oft etwas Geduld haben und vielleicht unsere »Kurz und bündig«-Rubrik studieren, in der wir wichtige Umsetzungen extra testen.

Trotzdem kann es wie bei Star Trek passieren, daß die Happy-Computer mit dem Test erscheint, das Spiel aber noch nicht erhältlich ist. Wir können leider nicht genau angeben, wann welcher Titel veröffentlicht wird. Als wir Star Trek testeten, wurde uns gesagt, daß das Programm bis zum Erscheinen der Happy-Computer im Verkauf ist. In dieser hektischen Branche stellen die Softwarefirmen aber oft kurzfristig ihre Veröffentlichungstermine um. In solchen Fällen am besten beim Händler anrufen und nachfragen, wie lange es noch ungefähr dauern wird. (hl)



Hohe Wachstumsraten in der Spiele-Redaktion: Martin (schwebend) ist unser jüngster Neuzugang und will hoch hinaus

Flops

Flops sollte man nicht als eigene Spiele-Tests veröffentlichen, sondern statt dessen einen Absatz für all die Spiele bringen, die von Euch weniger als 40 Punkte bekommen.

(Oliver Lindau, Petershagen-Frille)

Sehr schlechte Spiele testen wir am liebsten gar nicht. Hin und wieder besprechen wir trotzdem einen Flop, wenn es sich um ein Programm handelt, das auf den ersten Blick einen interessanten Eindruck macht. Wenn wir ein Spiel schlecht besprechen, dann wollen wir auch ausführlich begründen, warum. Eine Aussage wie zum Beispiel »Star Killer gefällt uns nicht, das sollte sich niemand kaufen« bringt recht wenig. Unser Motto lautet also: wenig Flop-Tests, aber dafür vernünftig und gut begründet. (hl)

Streicheleinheit

Nachdem immer so viel Kritik auf Eurer Leserbriefseite zu lesen ist, will ich auch mal etwas Positives schreiben. Also: Euer Spieleteil ist toll aufgemacht, die Tests sind sehr übersichtlich. Alle Tester bewerten (meistens) sehr kritisch und gerecht. Der Umfang Eures Spieleteils ist rekordverdächtig, in keiner anderen mir bekannten Computerzeitschrift ist er so groß.

Doch auch ich komme ohne Kritik beziehungsweise Anregungen nicht aus. Ich glaube, daß spätestens zu Weihnachten viele der Stammleser vom C 64 auf einen 68000-Computer umsteigen werden (so wie ich). Wie wäre es also mit Kurzvorstellungen der besten Amiga- und Atari ST-Spiele über mehrere Monate hinweg?

(Henning Heier, Moers)

Für die Streicheleinheiten dürfen wir uns herzlich bedanken. Zum Glück erhalten wir reichlich Briefe, in denen wir auch gelobt werden. Das ist nicht nur für unser seelisches Gleichgewicht, sondern auch für die Gestaltung des Spieleteils wichtig. Wenn eine Rubrik gelobt wird, bedeutet das für uns, daß wir sie in dieser Form weitermachen werden oder sogar ausbauen. Auf der Leserbriefseite veröffentlichen wir in erster Linie Zuschriften mit Fragen und Anregungen, die von allgemeinem Interesse sind. Aber auch nicht veröffentlichte Briefe werden von uns aufmerksam gelesen und alle Anregungen bei unseren Planungen berücksichtigt. Die Idee mit den Kurzvorstellungen der wichtigsten Spiele für bestimmte Computer stelle ich gerne zur Diskussion: Was haltet Ihr von diesem Vorschlag? (hl)

Zu weit

Was sich die Spieletester in Ausgabe 8/87 auf Seite 83 geleistet haben, war doch die Höhe. Da sagten sie doch tatsächlich zu einem Spiel »Nein, nicht schon wieder!«. Ich finde, das geht doch einfach zu weit. OK, man kann ja verstehen, daß das Spiel »Eagles« schon veraltet ist, doch gibt es sicher viele Kids, denen so eine Spielart eben besser gefällt, als irgendein farbloses Text-Adventure von Infocom.

(Michael Löchle, Villingen)

Natürlich gibt es nicht wenige Leute, denen ein gutes, handfestes Action-Spiel lieber ist als ein Adventure. Ich zähle mich selbst zu dieser Gruppe. Mein »Nicht schon wieder«-Kommentar zu Eagles kam wirklich aus den Tiefen meiner Seele, denn angesichts der vielen guten Action-Spiele, die in letzter Zeit erschienen sind, hat mich dieses Programm besonders enttäuscht. Spiele werden bei uns nie von Redakteuren getestet, die gegen das jeweilige Genre eine Abneigung haben. (hl)

Atari-Appell

Ich besitze einen Atari 800 XL, einen wirklich guten Spiele-Computer. Doch wenn ich Ihre Zeitschrift durchblättere, finde ich Zumutungen wie die »Gauntlet«-Umsetzung. Ich finde es gut von Euch, daß Ihr solche niederschlagenden Bildschirmfotos zeigt und vor einem solchen Fehlkauf warnt! Zum Schluß will ich einmal an alle Atarianer appellieren: Laßt Euch so was nicht mehr gefallen! Und den Spieleschreibern rate ich, sich einmal wieder ein Programmier-Handbuch durchzulesen, damit so was wie Gauntlet auf dem XL nie wieder passiert!

(Christian Bleimhofer, München)

Harte Worte von Christian, die aber sicher berechtigt sind. Gauntlet-XL nutzt auch nach Meinung unseres Atari-Freaks Henrik den Computer bei weitem nicht aus. Vielleicht lesen die Programmierer ja diese Zeilen. (hl)



Das Wunderkästchen aus Fernost

Japans Computer Nummer eins will nun auch den deutschen Markt aufrollen: das Nintendo-Videospiel. An Perspektiven bei Software und Hardware-Erweiterungen mangelt es der kleinen grauen Kiste, die zusammen mit einem Gratis-Spiel verkauft wird, jedenfalls nicht.

Welcher Computer ist in Japan am erfolgreichsten? Wer auf MSX, Commodore 64 oder einen PC tippt, liegt völlig daneben. Der Liebling der Japaner wird dort seit drei Jahren verkauft und steht mittlerweile in jedem vierten Haushalt. Das bedeutet, daß von der Wunderkiste über 10 Millionen Stück verkauft wurden!

Die Maschine, die diesen beispiellosen Siegeszug angetreten hat, ist ein graues, rechteckiges Kästchen ohne Tastaur, das erstaunlich leicht ist und jetzt auch in den U.S.A. und Europa für Furore sorgen will: das Videospiel von Nintendo.

Vielen Spiele-Freaks wird der Name Nintendo schon geläufig sein. Seit 1973 entwickelt die japanische Firma Spielhallenautomaten wie »Donkey Kong«. Das Videospiel-System der Firma ist gar einer der größten Knüller der Firmengeschichte. Nach dem Riesenerfolg in Japan erfolgte die Markteinführung in die U.S.A., wo Nintendo nach eigenen Angaben bereits über eine Million Konsolen verkauft hat.

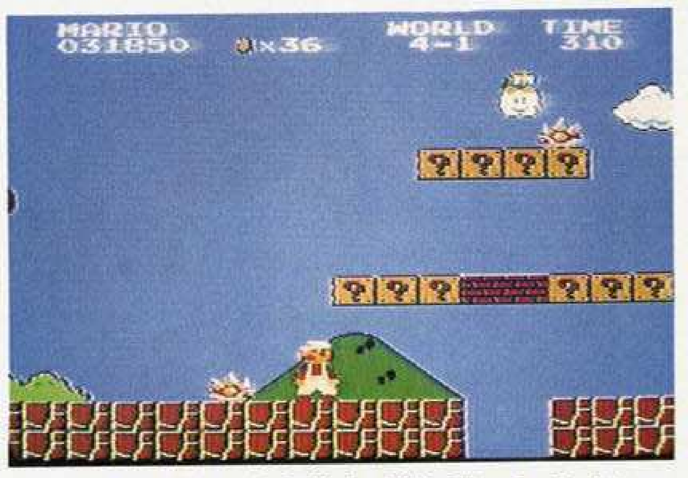
Jetzt sind auch die Deutschen fällig: Zum Preis von 298 Mark wird man Besitzer des Nintendo-Videospiels, das komplett mit TV- und Monitor-Anschlußkabeln, zwei Steuerreglern (Joypads) und dem Spiel-Modul »Ice Climber« verkauft wird. Zur Markteinführung im Juli diesen Jahres erschienen acht Spiele für das System. Jedes Modul kostet 69 Mark. Der deutsche Distributor des Videospiels plant, jeden Monat zwei neue Programme zu veröffentlichen.

Das Nintendo-Videospiel ist ein recht ulkig aussehendes, graues, fast quadratisches Kästchen, das sich nicht nur wegen der fehlenden Tastatur von den gängigen Heimcomputern unterscheidet. Der Modulschacht ist hinter einer Klappe verborgen, die man auch wieder schließen kann, wenn man ein Cartridge eingelegt hat — wer's ordentlich mag, wird dies mit Freuden feststellen. Die Spiel-Module haben in etwa Taschenbuchgröße. Ihre Handhabung ist ähnlich wie bei einem Videorecorder: Man öffnet die Klappe, schiebt das Modul in die Konsole und drückt es kurz nach unten, bis es einrastet.

Der Hauptvorteil des Nintendo-Systems gegenüber 8-Bit-Heimcomputern wie dem Commodore 64 ist die Farbenpracht: Die Palette umfaßt 52 Farben, von denen maximal 36 gleichzeitig dargestellt werden können. Die Grafikauflösung beträgt 256 x 230 Bildpunkte. Das Videospiel hat keinen eigenen Sound-Chip. Das Nintendo-System wurde bereits 1983 entwickelt. Die Hardware des Sega-Videospiels Master-System ist zwar moderner, doch hat das Nintendo einen großen Vorteil, der für eine Kaufentscheidung sehr wichtig ist: das Software-Angebot.

Die sehr guten weltweiten Verkaufszahlen sind für Software-Anbieter eine starke Motivation, um für das Nintendo-System Spiele anzubieten. Nintendo selber hat eine ganze Reihe von Modulen im Katalog, aber einige der besten Programme stammen von anderen Herstellern. »Ghosts'n Goblins«, »Ikari Warriors« und »Nemesis« sind beispielsweise in den U.S.A. für das Nintendo erhältlich und begeistern mit ihrer farbenprächtigen Grafik. Aller Voraussicht nach werden 1988 auch in Deutschland Nintendo-Module von anderen Firmen wie Konami und Bandai angeboten werden. Es ist denkbar, daß sich weitere Anbieter dazugesellen werden. Nintendo selber hat für nächstes Jahr schon eine Reihe interessanter Erweiterungen für die Videospiel-Konsole angekündigt. So wird es eine waschechte Strickmaschine (!) geben: am Bildschirm malen Sie zunächst Ihr Muster; dann klappert die Maschine drauflos und fabriziert einen individuellen Pullover. Nicht weniger originell ist der kleine Roboter, den man (nur bei speziellen Modulen) als Spielpartner einsetzen kann. Mit Hilfe von Infrarotstrahlen bekommt der Blechkumpan mit, was auf dem Bildschirm vorgeht. Hardware-Erweiterung Nummer drei wird eine Art Mini-Teppich sein, der an das Nintendo angeschlossen wird. Dazu gibt es dann passende Sportspiele. Wie gut man beim Bildschirm-Marathon ist, entscheidet man selber durch sportliche Leistungen. Informationen über die Qualität der Laufarbeit auf dem »Jogging-Teppich« werden von diesem an das Videospiel weitergegeben.

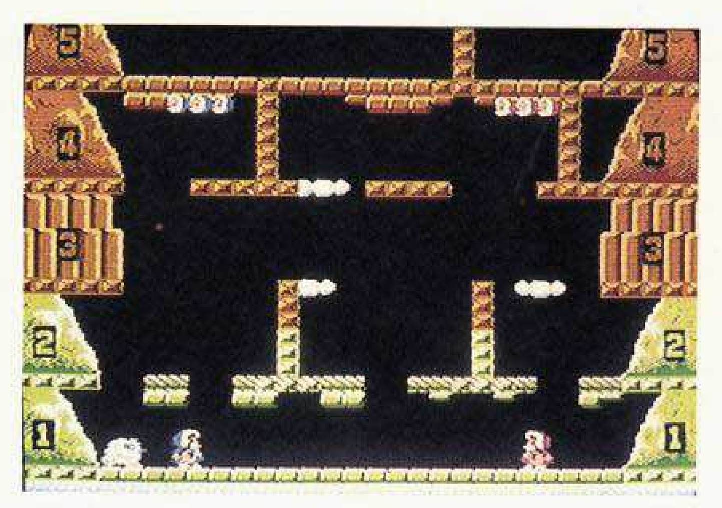
Zum Test standen uns die ersten neun Nintendo-Spiele zur Verfügung, die in Deutschland angeboten werden. »Ice Climber«, das kostenlos der Konsole beiliegt, kann sich durchaus sehen lassen. Es ist ein recht drolliges Geschicklichkeits-Spiel, bei dem zwei Spieler gleichzeitig



Zwei der ersten Nintendo-Spiele im Blick: Hier der absolute Redaktions-Liebling »Super Mario Bros.«...

mitmachen können. Mit einem Eispickel bewaffnet muß man in der Rolle eines Eskimo einen Berg erklimmen. Wenn man von Plattform zu Plattform springt, sollte man auch ein Auge auf Eisbären und andere Störenfriede werfen. Außerdem muß man Eisflächen aufschlagen und sich mit Laufbändern auseinandersetzen. Am Gipfel jedes Bergs winkt eine Bonusrunde. Es gibt insgesamt 32 Eisberge, die man freundlicherweise einzeln anwählen kann. Kein sonderlich spektakuläres Programm, aber es spielt sich vor allem zu zweit gut und hat eine nette Grafik.

Der absolute Hammer unter den ersten Modulen ist jedoch »Super Mario Bros.« (nicht zu verwechseln mit »Mario Bros.«). Dieses muntere Hüpfspielchen sieht mit seiner bunten Comic-Grafik auf den ersten Blick reichlich harmlos aus, doch wehe, man fängt zu spielen an! Hartgesottene Spiele-Tester zeigten ernsthafte Anzeichen von Besessenheit und waren auch lange nach Einbruch der Dunkelheit nicht vom Nintendo wegzuzerren. Super Mario Bros. spielt sich nämlich unheimlich gut, ohne daß man genau erklären kann, warum. Alle wichtigen Voraussetzungen für eine gute Spiel-Motivation sind auf jeden Fall gegeben: abwechslungsreiche Level, Extras und nicht zuletzt viele versteckte Finessen, auf die man erst im Lauf der Zeit kommt. Ein Zitat aus der Redaktion, das in der Hitze des Gefechts fiel: »Super Mario Bros. ist fast schon Grund genug, sich das Nintendo-System zu kaufen!«



...und das possierliche »Ice Climber« (zwei Spieler können gleichzeitig mitmachen) liegt der Konsole sogar gratis bei

Die anderen Spiele lassen grafisch und spielerisch leider etwas zu wünschen übrig, was sicher auch daran liegt, daß sie schon ein paar Jahre auf dem Buckel haben. Es gibt zwar einige Titel wie »Excite Bike« mit Construction Set, um eigene Spielfelder zu editieren, doch das müde Spielprinzip wird dadurch auch nicht besser. Erwähnt werden sollten noch »Donkey Kong Jr« (bekannt aus der Spielhalle) und »Nintendo Soccer« (ganz brauchbare Fußball-Simulation).

Auf mehr erstklassige Spiele wie Super Mario Bros. muß man also noch etwas warten. In den U.S.A. sind sehr gute Nintendo-Umsetzungen vieler Spielautomaten bereits erhältlich. 1988 werden einige dieser Titel ihren Weg nach Deutschland finden. Kurz vor Redaktionsschluß hatten wir noch Gelegenheit, einige der schon zuvor erwähnten Spiele von Fremdherstellern zu testen. Sonderklasse sind zum Beispiel »Nemesis« und »The Goonies« von Konami. Was da auf dem Bildschirm los ist, läßt sich schwer mit Worten beschreiben. Ein Unterschied zwischen den Spielautomaten-Vorlagen und den Umsetzungen ist kaum zu erkennen. Massen von farbenfrohen Sprites tummeln sich auf dem Bildschirm. Dazu gesellen sich wohlklingende Musikstücke und Soundeffekte. Es bleibt zu hoffen, daß diese Top-Titel auch bald in Deutschland erscheinen. Wenn die Software-Welle dann angekommen ist, wird das Nintendo sicher eine interessante Alternative zu gängigen 8-Bit-Computern sein, bei denen die Grafik nicht so gut ist.

Wer sich ausführlicher über einige Nintendo-Module informieren will, der sollte sich schon einmal den 25. September vormerken. An diesem Tag erscheint nämlich unser nächstes Spiele-Sonderheft, in dem wir auch wieder aktuelle Videospiele testen.

(hl/mg)

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

California Games

Von Amerikas sonniger Westküste stammt der neueste Sportspiel-Streich: Erleben Sie ungewöhnliche Disziplinen wie Surfen und Rollschuhlaufen bei den »California Games«.

Fortsetzung für eine der erfolgreichsten Serien der Computerspiel-Geschichte: Nach »Summer Games«, »Summer Games II«, »Winter Games« und »World Games« präsentiert Epyx jetzt eine neue Sportspiel-Sammlung mit mehreren Disziplinen. In ihrem neuen Programm vereinen die Amerikaner sechs Freizeitsportarten Kaliforniens. Bei den »California Games« treten dann auch so ungewöhnliche »Sportgeräte« wie BMX-Räder, Skateboards, Frisbees und Surfbretter in den Vordergrund.

Wie bei allen anderen Titeln der Games-Serie können bis zu acht Spieler antreten. Bei California Games gibt es aber keine Disziplin, bei der zwei Teilnehmer gegeneinander spielen. Vielmehr tritt jeder Spieler der Reihe nach an, um möglichst viele Punkte in den Disziplinen zu erzielen. Der Sieger einer Sportart erhält fünf, der zweite drei und der dritte einen Punkt gutgeschrieben. Wer am Schluß alle Disziplinen absolviert und die meisten Punkte hat, ist der Gesamtsieger. Bei den Diskettenversionen wird die beste Leistung in jeder Disziplin mit dem Namen des Rekordhalters zwecks Verewigung gespeichert.

Bei Summer Games & Co. konnte sich jeder Teilnehmer ein Land aussuchen, für dessen Flagge er dann startete. In California Games gibt es einen ähnlichen Gag. Verschiedene Landesflaggen konnte man schlecht wieder verwenden, da es sich ja um typisch amerikanische »Sportarten« handelt. Doch die Programmierer erkannten die Zeichen der Zeit: Jeder Spieler kann sich jetzt eine von neun Sponsor-Firmen heraussuchen!

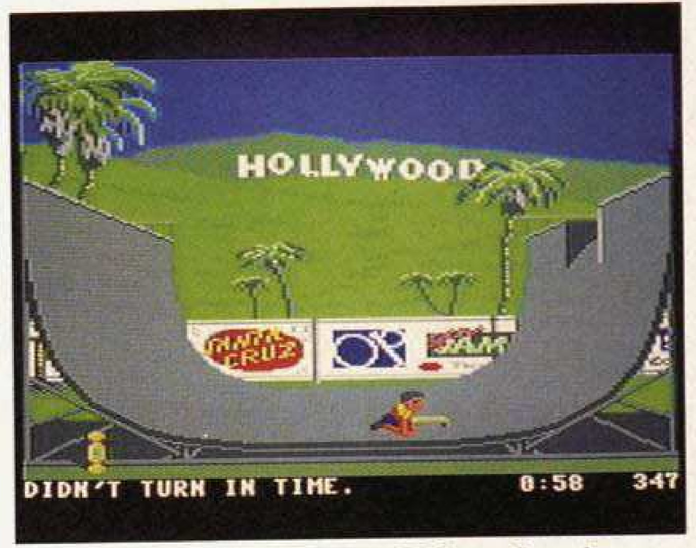
Die erste Sportart, die unter Kaliforniens heißer Sonne stattfindet, ist »Half Pipe Skateboard«. Dahinter verbirgt sich kein müdes Skateboard-Rollen auf dem Bürgersteig, sondern rasantes Fahren mit vielen halsbrecherischen Tricks. Eine schüsselförmige Bahn (Half Pipe) ist Schauplatz des Geschehens. Auf Feuerknopfdruck hin beginnt Ihre Spielfigur, an der rechten Seite mit viel Schwung herunterzurollen. Der Schwung läßt freilich nach, wenn der Skateboardler ein paarmal an jeder Seite heraufgefahren ist. Sie können aber wieder Tempo dazugewinnen, indem Sie den Joystick nach oben drücken, wenn die Spielfigur nach oben fährt beziehungsweise nach unten, wenn sie nach unten rollt.

Es gibt drei Kunststückchen, die man während der Fahrt ausführen kann: Aerial Turn, wenn man über den Rand der Bahn hinausschießt und schon durch die Luft fliegt; Hand Plant, wenn man sich am oberen Rand der Bahn aufhält und Kick Turn, wenn man sich etwas tiefer auf der Bahn befindet.

Je riskanter die Manöver ausgeführt werden, desto mehr Punkte erhalten Sie. So bekommt man für Kick Turns 100 bis 300, für Hand Plants 400 bis 700 und für Aerial Turns 400 bis 999 Punkte.

Die nächste Disziplin namens »Foot Bag« macht zunächst einen völlig simplen Eindruck. Sie haben 1 Minute und 15 Sekunden Zeit, um ein kleines Säckchen durch ständiges Nach-oben-kicken in der Luft zu halten, damit es nicht auf den Boden fällt. Einzige Bedingung: Sie dürfen Ihre Hände dabei nicht benutzen. Durch entsprechende Joystick-Bewegungen kicken Sie den kleinen Beutel mit den Beinen oder dem Kopf nach oben. Sollte er doch einmal zu Boden fallen, wird der Versuch zwar nicht abgebrochen, doch Sie verlieren kostbare Zeit.

Ordentliche Punktzahlen erzielt man nur durch das Ausführen von speziellen Bewegungskombinationen, die so klangvolle Namen wie »Jester«, »Horseshoe« und »Doda« haben. Ein Jester ist beispielsweise ein Sprung nach links oder rechts,



»Half Pipe« nennt sich die Skateboard-Bahn, auf der schon so mancher auf die Nase gefallen ist



Ein geruhsamer Geschicklichkeits-Test ist »Foot Bag«. Wer risikoreich spielt, erhält Extra-Punkte.

C 64 (Amiga, Apple II, MS-DOS, MSX, Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette)

GRAFIK	84 ★
SOUND & MUSIK	75 ★
HAPPY-WERTUNG	83 ★

Heinrich: »Auf ein Neues«
Im vierten Jahr liegt uns das mittlerweile fünfte Spiel der ungemein erfolgreichen Games-Serie vor. Obwohl ich insgeheim mit einer Enttäuschung gerechnet habe, gefällt mir California Games wie seine Vorgänger sehr gut. Alle Disziplinen spielen sich prima, bieten Top-Grafik, sind technisch anspruchsvoll und sehr originell. Es ist direkt ein wenig schade, daß es »nur« sechs Disziplinen gibt.

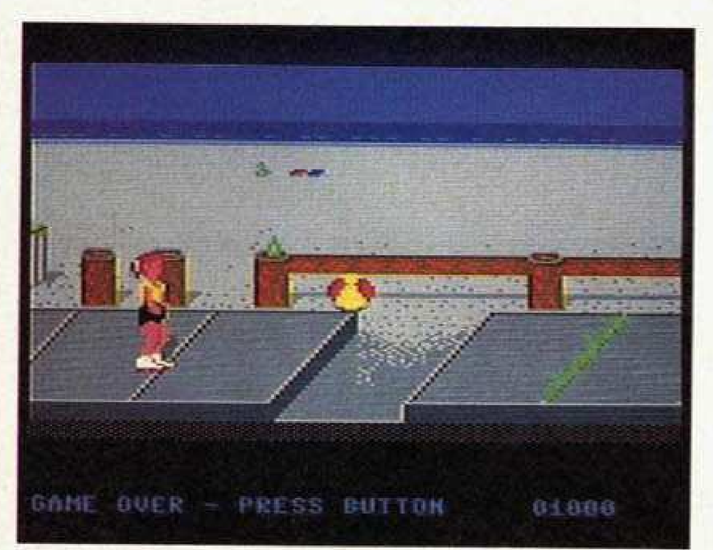
Grafik und Sound lassen wenig Wünsche offen, so daß California Games garantiert den Fans von World Games & Co. gefallen wird. Die Spielidee ist nicht mehr die allerneueste, aber Spaß machen die neuen Disziplinen allemal. Wetten, daß dieses Programm ein Hit wird?

Boris: »Ermüdungs-Erscheinungen«
Das fünfte Spiel der Games-Serie zeigt erste Ermüdungs-Erscheinungen. Keine der Disziplinen kann mit zwei Personen gleichzeitig gespielt werden; sie beruhen fast alle darauf, irgendwelche Kunststückchen zu machen. Ich vermisse die Abwechslung, die bei World Games mit den acht völlig unterschiedlichen Disziplinen gegeben war. Wenigstens ist California Games grafisch wieder ein Genuß; auch die Soundeffekte sind von gewohnter Qualität.

Ich würde California Games hinter World Games und Summer Games II einstufen, finde es aber besser als Winter Games und Summer Games I. Ein Spiel für Fans, wenn auch keine Sensation.

bei dem man gleichzetig den Beutel trifft! Eine ab und zu vorüberfliegende Möve kann man gar »abschießen«, was 1000 Punkte und einen launigen Spruch einbringt, der auf dem Bildschirm erscheint (»Möve zum Abendessen?«). Nach Ablauf der Zeit wird zu allen erzielten Punkten noch ein Bonus addiert, den man erhält, wenn man eine besonders abwechslungsreiche Kür hingelegt hat.

Danach geht's ins Wasser: »Surfing« bedeutet natürlich tollkühnes Wellenreiten, bei dem man 1 Minute und 30 Sekunden Zeit hat, möglichst eindrucksvolle Drehungen hinzubekommen.



Die verschiedensten Hindernisse machen Ihnen bei »Roller Skating« das Rollschuh-Leben schwer

Wer allerdings viermal untergeht, braucht sich nicht zu wundern, wenn sein Versuch abgebrochen wird. Das höchste aller Gefühle ist eine 360-Grad-Drehung ohne anschließenden Untergang. Ein Delphin oder ein Hai schwimmt auch mal vorbei, doch Einfluß auf das Spielgeschehen haben die lieben Tierchen zum Glück nicht.

Ihre Surf-Leistung wird von einem Strand-Jurorenteam beurteilt. Jedes Mitglied verteilt eine Note; die Durchschnittsnote davon ist zugleich die Wertung für diese Disziplin.

»Roller Skating« ist nichts anderes als Rollschuhlaufen. Die Sache hat freilich einen kleinen Haken: Bei California Games rollern Sie eine Strecke entlang, die mit Hindernissen nur so gespickt ist. Über Bananenschalen, Risse im Asphalt und ähnliche Widrigkeiten sollte man springen, sonst haut es einen auf die Nase. Nach drei Stürzen ist das Rennen für Sie beendet.

Punkte erzielt man, indem man die Hindernisse vermeidet, sie gar überspringt (zählt doppelt) oder während des Überspringens noch eine kunstvolle Drehung macht (zählt sogar vierfach). Die Steuerung ist allerdings etwas gewöhnungsbedürftig. Um zu beschleunigen, müssen Sie den Joystick in halbkreisförmigen Bewegungen schräg nach rechts oben und nach rechts unten drehen. Gesprungen wird per Feuerknopf. Um während des Sprungs noch eine punktebringende Drehung zu machen, müssen Sie den Joystick nach links oben oder links unten bewegen.



Mit Hilfe eines Radarschirms am oberen Bildrand kommt der Frisbee sicher am Ziel an



Erst wird sanft gepaddelt, doch die nächste Welle kommt bei »Surfing« bestimmt

Mit einem anderen Rennen geht es weiter: Bei »BMX Bike Racing« besteigen Sie ein flottes BMX-Fahrrad. Sie radeln über eine Hindernisstrecke, die außer Stock und Stein noch respektable Steigungen und Gefälle zu bieten hat. Sie haben zwei Minuten Zeit, um die Strecke zu durchfahren. Für jede Sekunde, die Sie vorher am Ziel ankommen, erhalten Sie 60 Punkte. Wesentlich effektiver ist es da, sich durch BMX-Kunststückchen während der Fahrt Bonus-Punkte zu ergattern. Auf die Zeit sollte man am Anfang ohnehin nicht zu sehr achten — es ist schon ein Erfolgserlebnis, überhaupt das Ziel zu erreichen. Nach drei Stürzen wird der Versuch eines Teilnehmers nämlich abgebrochen. Das kann auch schon nach einem einzigen besonders schweren Unfall geschehen; zum Beispiel wenn der Fahrer unglücklich auf dem Kopf landet.

Bewegt man den Joystick nach oben und unten, steuert man das Rad nach links und rechts. Um zu beschleunigen, müssen Sie nach rechts drücken. Wenn man springen will, bewegt man den Joystick zuerst nach links und drückt dann den Feuerknopf.



Bei »BMX Bike Racing« geht's über Stock und Stein — Sturzhelm nicht vergessen

Das BMX-Rad macht jetzt einen Satz nach vorne. In dieser Phase können Sie durch eine erneute Joystick-Bewegung verschiedene Drehungen ausführen, die ähnlich wie beim Skateboard-Fahren mehr Punkte bringen, wenn man sie besonders risikoreich ausführt.

Bei der sechsten und letzten Disziplin geht es etwas geruhsamer zu. »Flying Disk« bedeutet nichts anderes, als eine Frisbee-Scheibe möglichst genau zu werfen. Das klingt zunächst etwas merkwürdig, denn zum Frisbee-Spielen gehören schließ-

lich zwei: Einer der die Plastikscheibe wirft und ein anderer, der sie auffängt. Bei der California-Games-Version dieser Freizeitsportart übernehmen Sie kurzerhand beide Parteien.

Zunächst bestimmt man Abwurftempo und Winkel durch genaue Joystick-Justage auf einer Skala. Dann sieht man, wie ein junger Bursche den Frisbee entsprechend dieser Einstellung wirft. Die Scheibe bleibt bei ihrem Flug ständig im Bild, während die dekorative Hintergrundgrafik sanft vorbeiscrollt. Anhand einer Art Mini-Radarschirm im oberen Bildschirm-Drittel können Sie erkennen, wo sich der Frisbee gerade befindet und wo das Mädchen steht, das die Scheibe fangen soll. Denn jetzt beginnt der zweite Teil: Sie müssen die Spielfigur so steuern, daß sie den Frisbee auch wirklich fängt! Wenn es sein muß, sogar durch einen verzweifelten Sprung.

Bei den drei Versuchen werden die Punktzahlen nach unterschiedlichen Kriterien vergeben. Am meisten Punkte schafft man, wenn man den Frisbee durch ein waghalsiges Manöver erhascht und der Fänger möglichst wenig laufen mußte. Ein sehr exakter Abwurf ist fast schon der halbe Gewinn.

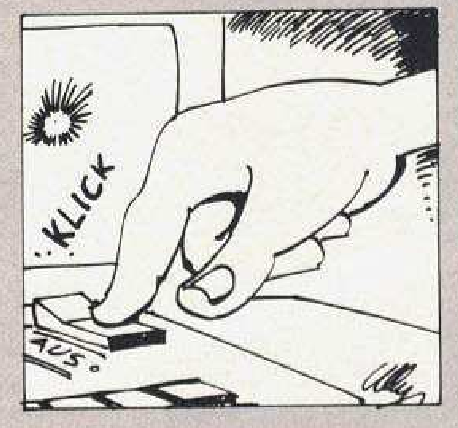
Alle sechs Disziplinen werden einzeln nachgeladen. Die C 64-Version, die uns zum Test zur Verfügung stand, soll parallel mit fast allen Umsetzungen Anfang Oktober erscheinen. (hl)



von GUBA & ULLY







Maniac Mansion



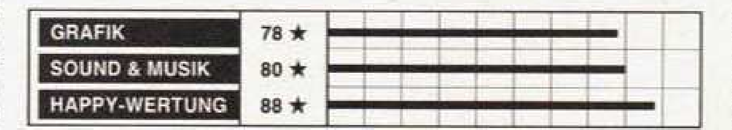
Ein Steckbrief offenbart die schreckliche Wahrheit



Das grüne Tentakel würde gerne Rockstar werden

Wohin verschwinden alle Teenager? Welche Experimente macht der verrückte Dr. Fred in seinem geheimen Labor? Und was hat der mysteriöse Meteor damit zu tun?

C 64 (Apple II)
69 Mark (Diskette)



Der Bildschirm ist schwarz. Auf einmal dringt Grillengezirpe aus dem Lautsprecher, eine Schrift erscheint: »Vor genau 20 Jahren...«. Sie sehen eine karge Landschaft bei Nacht, eine Grasebene und einige abgestorbene Bäume. Die Kamera schwenkt nach links. Da, plötzlich, ein Licht am Himmel. Es wird größer, noch größer, schlägt auf dem Boden auf, es gibt eine kleine Explosion. Ein Meteor ist niedergegangen. Die Kamera schwenkt weiter nach links, auf ein altes, verwinkeltes Haus, ganz in der Nähe. Dort gehen nach und nach alle Lichter in den Fenstern an. Eine spannende Musik ertönt und auf dem Bildschirm erscheint: »Eine Lucasfilm Produktion.«

Der neueste Science-Fiction-Film auf Video? Mitnichten! Es gibt ein neues Computerspiel von Lucasfilm, das von vorne bis hinten wie ein Kino-Streifen aufgemacht ist. Der Name des Programms: »Maniac Mansion«.

In einer kleinen verträumten amerikanischen Stadt ist vor zwanzig Jahren ein Meteor niedergegangen. Kurz danach hat sich der hiesige Arzt, Dr. Fred, in sein abgelegenes Haus zurückgezogen. Mitgenommen hat er seine Frau, Schwester Edna, und seinen Sohn, »Weird« Ed (übersetzt etwa »seltsamer Ed«). Außerdem munkeln die Bewohner des Orts, daß das Haus noch ein sehr seltsames Haustier, den grünen Tentakel sowie den toten Neffen Ted beherbergt.

In den letzten Wochen sind nun einige Teenager aus dem Dorf verschwunden, darunter auch Sandy. Dave, der Freund von Sandy, hat gesehen, wie Dr. Fred die Arme in sein Haus entführt hat. Noch in derselben Nacht möchte er mit zwei von seinen Freunden eine Rettungsaktion durchführen. An diesem Punkt setzt das Computerspiel ein. Sie übernehmen die Rollen von Dave und den beiden Freunden. Diese Freunde dürfen Sie sich aussuchen; sechs völlig verschiedene Typen stehen zur Auswahl. Die furchtlosen drei treffen sich nachts im Garten von Dr. Freds Haus, dem Maniac Mansion.

Hier machen Sie nun mit der Benutzeroberfläche des Programms Bekanntschaft. Der obere Teil des Bildschirms zeigt die einzelnen Zimmer des Hauses, unten ist eine Reihe von Verben zu finden sowie die Liste aller Gegenstände, die die einzelnen Personen bei sich führen. Außerdem sehen Sie einen Cursor, den Sie mit dem Joystick bewegen können. Um eine Figur irgendwohin gehen zu lassen, bewegen Sie einfach den Cursor an die entsprechende Stelle und drücken einmal auf den Feuerknopf. Diese Steuerung ist so intelligent, daß die Figuren von selbst um Hindernisse herumlaufen und sich den kürzesten Weg suchen.

Mit der Liste von Verben können Sie eine Reihe von anderen Aktionen ausführen. Um etwas aufzuheben, klicken Sie erst das Verb »Pick up« und dann das Objekt auf dem Bildschirm an. Um eine verschlossene Tür zu öffnen, klicken Sie auf »Unlock«, dann auf die Tür. Direkt unter der Grafik steht nun »Unlock door with«. Als letztes müssen Sie nur in der Liste aller Gegenstände auf den Schlüssel (Key) klicken, um die Tür zu öffnen. Auch hier verhält sich das Programm sehr schlau. Wäre der Schlüssel noch am Boden gelegen und hätten Sie auf das Bild des Schlüssels geklickt, wäre die Figur sofort losgelaufen, hätte den Schlüssel geholt und dann die Tür geöffnet.

Boris: »Wie im Kino«

Lucasfilm hat ja mit Spielen wie »Koronis Rift« oder »Labyrinth« schon mehrmals versucht, Film-ähnliche Handlungen in den Computer zu quetschen. Mit Maniac Mansion ist das hundertprozentig gelungen. Die verrückte Story könnte ich mir gut von Regisseur Steven Spielberg inszeniert vorstellen — aber wofür brauchen wir Spielberg, wenn wir es mit dem Joystick selber können?

Das ist Software, die zeigt, was fähige Programmierer können: komplex, benutzerfreundlich und höchst unterhaltsam. Wer Lucasfilm kennt, wird in diesem Spiel einiges wiederfinden: Vom Star-Wars-Poster in der hauseigenen Spielhalle bis zum X-Wing-Fighter, der im Kinderzimmer von der Decke baumelt.

Heinrich: »Irre Story«

Manic Mansion ist eines der originellsten Adventures, die mir je begegnet ist. Die Steuerung ist im Vergleich zum letzten Lucasfilm-Spiel Labyrinth wesentlich verbessert worden. Die Grafik nutzt den C 64 leider nicht optimal aus. Sie ist teilweise sehr witzig gezeichnet, doch das etwas ruckelige Scrolling hätte man schöner machen können. Dafür klingen die vielen Sound-Effekte sehr realistisch und auch die gut komponierte Titelmusik hat es in sich.

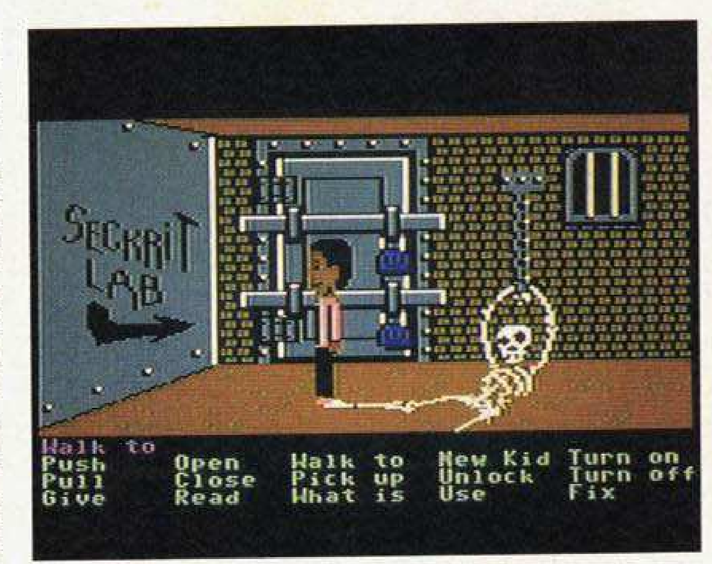
Das Beste an Maniac Mansion ist jedoch der Spielwitz. Die garantiert nicht ernst zu nehmende Handlung strotzt nur so vor verrückten Gags. Zusammen mit dem hervorragenden Spielprinzip ergibt das ein wirklich tolles Programm.

Die Benutzerführung und die Grafik läßt Maniac Mansion schon wie einen vom Spieler gesteuerten Film aussehen. Durch einen weiteren Gag wird diese Illusion perfekt: »Cut-Scenes«, übersetzt etwa Film-Schnitte. Ein Beispiel: Sie klingeln an der Haustür. Da wechselt auf einmal das Bild und Sie sehen das Zimmer von Weird Ed. Er steht von seinem Bett auf, meint »Oh, es hat geklingelt« und geht aus seinem Zimmer. Danach sind wieder Sie im Bild und können weiter spielen. An manchen Stellen schneidet das Spiel auch von alleine. So kann es passieren, daß Sie gerade mit Dave den Kühlschrank in der Küche untersuchen und das Spiel auf einmal abrupt in das Labor von Dr. Fred umschaltet. Dort sehen Sie dann in einem Dialog zwischen der Gefangenen Sandy und dem bösen Dr. Fred, was der Doktor eigentlich vorhat und wieviel Zeit Ihnen zur Rettung bleibt.

Wieder ein anderer Film-Schnitt wird ausgelöst, wenn Sie den Fernsehapparat einschalten. Sie sehen dann auf einmal einen Werbespot auf Ihrem Computer-Monitor. Natürlich ist dieser Werbespot nicht nur bloße Verzierung. Im Verlauf des Spiels stellt er sich als ungemein wichtig heraus. Diese Film-Schnitte sind also nicht nur Hilfsmittel, um Atmosphäre zu schaffen; in ihnen werden auch wichtige Hinweise und Tips für das weitere Spiel gegeben. Passen Sie also gut auf!

Bis Sie Sandy aus den Klauen des verrückten Doktors befreit haben, müssen Sie eine Vielzahl von logischen Rätseln lösen und ab und zu auch Ihre Geschicklichkeit beweisen. Das Spiel fängt relativ einfach an, wird aber im Laufe immer schwerer, da das Haus wirklich sehr sehr groß ist und es sehr viele verwendbare Gegenstände gibt. Allerdings sollten auch Adventure-Einsteiger mit dem Spiel zurechtkommen. So können die Spielfiguren eigentlich nicht sterben, weshalb das Spiel niemals vorzeitig zu Ende ist. Überhaupt verzichtet das Spiel völlig auf jede Gewalt-Anwendung (wenn man mal von Dr. Fred's Experimenten absieht). Dafür gibt es gewaltige Portionen Humor.

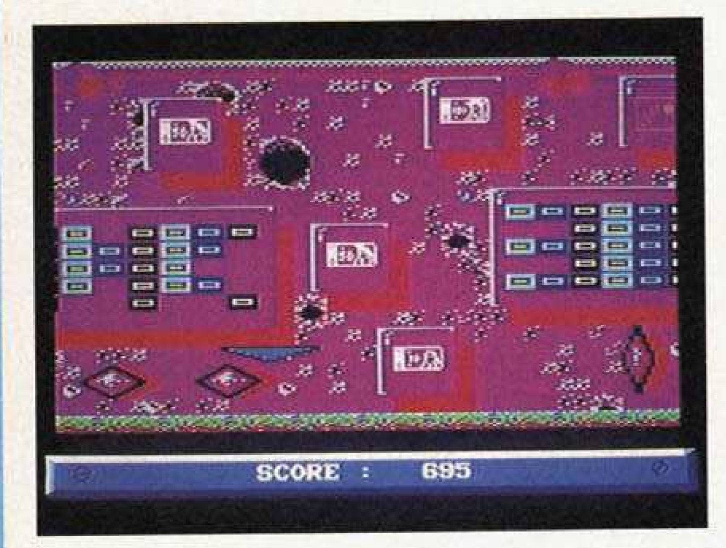
Wenn das Spiel zu Ende ist, ist der Spaß noch lange nicht vorbei. Die Programmierer sagen jedenfalls, daß es fünf völlig verschiedene Schluß-Szenen und eine große Zahl von Variationen für den Spielverlauf gibt. Wer mehr darüber wissen will: Für die Softstory dieser Ausgabe haben wir die Programmierer interviewt. (bs)



Das ist wohl nicht der Weinkeller von Dr. Fred

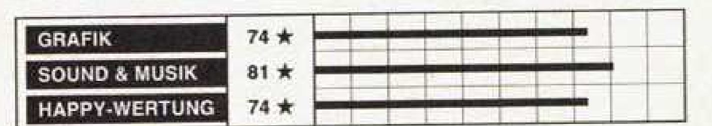
Top aktuell Top aktuell Top aktuell

Aus den Labors der Lucasfilm-Programmierer erreichte uns in letzter Sekunde noch eine brandheiße Meldung. Das Spiel »Maniac Mansion« wird in Deutschland erst Ende September/Anfang Oktober erscheinen — dann aber in einer komplett ins Deutsche übersetzten Version! Nicht nur das Handbuch, auch die Texte, Menüs und Dialoge werden auf dem Bildschirm in Deutsch zu lesen sein. Die Programmierer scheuen dabei keine Arbeit und wollen sogar die deutschen Umlaute in das Programm einbauen. Über die deutsche Übersetzung werden wir bei Erscheinen berichten. (bs)



Jinks

C 64 (Amiga)
39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)



Von der intergalaktischen Raumkommission wurde der Planet Atavi bisher als technisch stark rückständig eingestuft. Doch jetzt hat die Kommission gemerkt, daß das wohl nicht ganz stimmt. Sie erhalten den Auftrag, mit einer kleinen Raumsonde die technologischen Errungenschaften von Atavi zu stehlen.

Was sich sich hier wie das neueste Action-Spektakel liest, ist in Wirklichkeit eine witzige Variante des »Breakout/Arkanoid«-Themas. Die oben angesprochene Sonde ist nämlich ein kleiner Ball. Ihr Raumgleiter, der diese Sonde steuert, ist ein Schläger-ähnliches Dreieck. Die sagenhaften technologischen Errungenschaften sind in Wirklichkeit kleine farbige Blöcke, die bei Berührung mit der Sonde verschwinden. Jeder der vier im Programm enthaltenen Level ist etwa acht Bildschirme breit. Das Bild scrollt links oder rechts, so daß immer der Schläger zu sehen ist.

Sie können jederzeit in einen der anderen drei Level wechseln, indem Sie ein bestimmtes Extra mit dem Ball berühren. Wenn Sie in einen Level zurückkommen, in dem Sie schon mal waren, wird dieser schwerer. Hier hausen jetzt nämlich ein paar Aliens, deren Berührung für Ihren Schläger gefährlich oder sogar tödlich ist. Neben den fiesen Aliens gibt es noch allerhand seltsame Gegenstücke auf Atavia: Staubsauger und Magneten, die den Ball ablenken, Bonus-Ziele wie bei einem Flipper, Extra-Bälle und -Schläger und Energiesperren, die den Ball nur in einer Richtung durchlassen. (bs)

Boris: »Sehr originell«
Mir hat diese Mischung aus Arkanoid, Flipper und Marble Madness von Anfang an gefallen. Der deutsche Programmierer hat das Spiel-Prinzip optimal verwirklicht, denn der Ball verhält sich wie »echt« und macht sogar Punkte, wenn er sich am anderen Ende des Levels befindet und somit gar nicht sichtbar ist. Die Sound-Effekte im Spiel sind schlicht, aber gut; als Vor-Programm gibt es tolle Digi-Sounds.

Anatol: »Erfrischend neu«
Allein die Titelmusik ist den Kauf von Jinks wert. Was es da an digitalisierten Sounds und heißer Musik zu hören gibt, ist fast unglaublich. Die Grafik ist gut gestaltet und das Scrolling butterweich. Technisch gibt es an Jinks absolut nichts auszusetzen. Wer ein packendes Action-Spiel erwartet, wird enttäuscht sein. Freunde von ausgefallenen Geschicklichkeits-Spielen werden es lieben.

REISENDE IM WIND II

NACH DEM FANTASTISCHEN COMIC VON F. BOURGEON

Neue spannende Abenteuer mit Isa und Hoel!

DAS ORIGINAL IN DEUTSCH AUCH AUF DEM BILDSCHIRM

Die Geschichte ist bekannt: Die Komtesse Isa und der Matrose Hoel müssen kurz vor Ausbruch der französischen Revolution ihr Land verlassen. Auf der Flucht begegnen ihnen immer wieder faszinierend fremdartige Kulturen. Tausend Gefahren lauern auf dem Weg von den bretonischen Häfen zur afrikanischen Küste.

Jetzt setzen sie ihre Reise fort und Sie können die beiden Abenteurer begleiten. Action, Risiko und Humor erwarten Sie – genau wie beim ersten Teil dieses außergewöhnlichen Spiels, zu dem RUN schrieb:

„Mit seinen hervorragenden Grafiken, umfangreichen Spielsituationen und der gelungenen Comic-Umsetzung gehört »Reisende im Wind« zu den Highlights unter den Spielen des Jahres 1987".

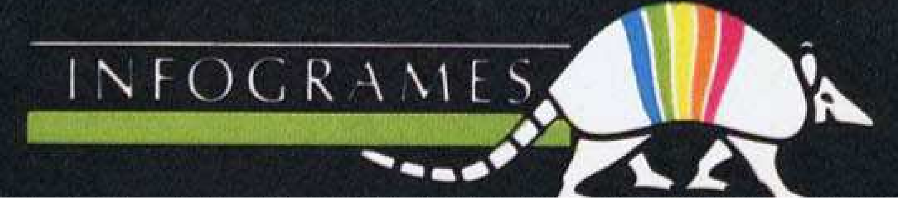






3 MILLIONEN VERKAUFTE COMICS - EIN WELTBESTSELLER -



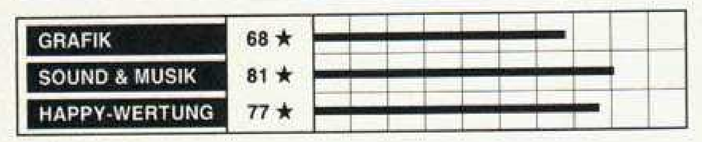




Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

Emerald Mine

Amiga (Atari ST)
29 Mark (Diskette)

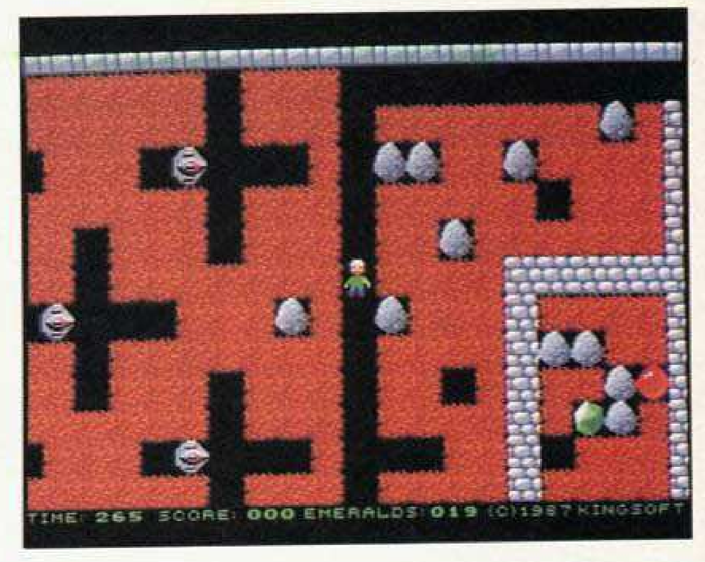


Einer der unbestrittenen Klassiker der Computerspiel-Geschichte ist »Boulder Dash«. Da es diesen Evergreen noch nicht für den Amiga gibt, dachte sich ein aufgeweckter Programmierer: »Hoppla, man könnte doch ein ähnliches Spiel für den Amiga schreiben.« Das ist auch geschehen: »Emerald Mine« nennt sich das Werk und kostet nur 29 Mark, was für ein Amiga-Programm ausgesprochen preisgünstig ist.

Emerald Mine bietet 100 verschiedene Level. In jedem muß man eine bestimmte Anzahl von Diamanten sammeln, um eine Runde weiterzukommen. Wie beim Vorbild Boulder Dash wimmelt es hier nur so von herumpurzelnden Felsen und diversen Mini-Monstern, die das einzige Leben der Spielfigur bedrohen. Man muß nicht nur geschickt mit dem Joystick umgehen können, sondern bei vielen Levels auch nachdenken, um an die Diamanten heranzukommen.

Emerald Mine bietet im Vergleich zu Boulder Dash einige neue Spielelemente. So gibt es eine Art Knall-Felsen, der explodiert, sobald er irgendwo aufprallt. Türen versperren Zugänge zu bestimmten Stellen — nur wer vorher die passenden Schlüssel aufgesammelt hat, kommt weiter.

Zwei Spieler können auch gleichzeitig antreten. Es gibt sogar einige Level, die man nur zu zweit lösen kann! An eine High-Score-Liste, die sich die Punktzahlen der besten Spieler merkt und auch speichert, wurde auch gedacht. Ein Editor, um eigene Spielfelder zu konstruieren, fehlt leider. (hl)



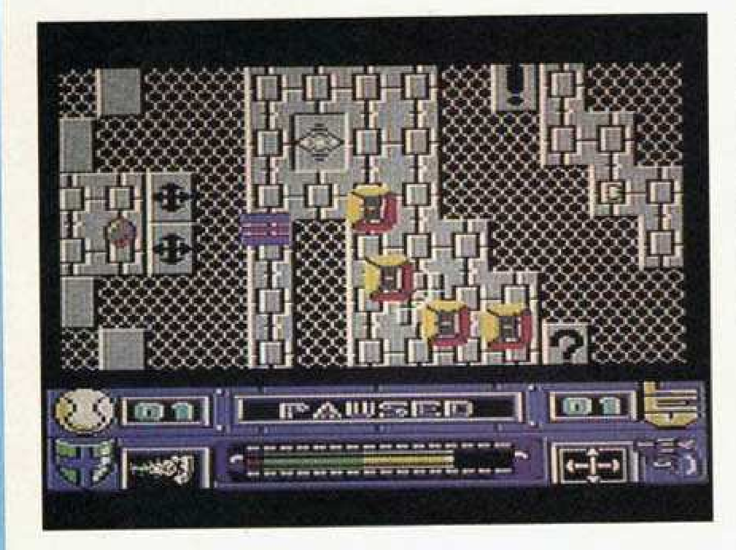
Heinrich: »Das hat's in sich«
Die Spielidee ist sicher nicht die originellste, obwohl es einige Neuheiten gegenüber dem »echten« Boulder Dash und viel mehr Spielstufen gibt. Die flotte Grafik mit witzigen Monster-Sprites und vor allem der Sound gefallen mir sehr gut: Die fetzige Titelmusik und die digitalisierten Sound-Effekte sind exzellent. Das Verblüffendste an diesem tollen Spiel ist aber der sehr niedrige Preis.

Gregor: »Rockford lebt«
Ich war nie ein »Boulder-Dash-Verrückter«, aber Emerald Mine spricht mich an. Es ist nicht eine billige Umsetzung, sondern hat viele neue Spielideen, die es für mich wesentlich attraktiver machen als das Original. Allerdings würde ich mir eine etwas flüssigere Steuerung wünschen.
Die hervorragend komponierte Titelmusik ist übrigens das Beste, was ich bislang auf dem Amiga gehört habe.

Re-Bounder

C 64 (Schneider CPC, Spectrum, MSX)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)





Und noch ein Fortsetzungsspiel: »Re-Bounder« ist (wie der Name schon leise ahnen läßt) der Nachfolger zu »Bounder«, einem gern gespielten Programm des Jahrgangs 1986. Beim Nachfolger ist die Grundidee gleich geblieben: Sie steuern einen Tennisball, der von einer Plattform zur anderen springt. Diese Plattformen befinden sich in schwindelerregender Höhe und ein Fehltritt hat einen Absturz zur Folge. Bei Re-Bounder kommt aber mehr Action ins Spiel. Böse Sprites schwirren über den Bildschirm, die unser Tennisball abschießen kann. Es gibt die verschiedensten Gegner, die alle spezielle Verhaltens- und Angriffsmuster haben.

Auf bestimmten Plattformen liegen verschiedene Waffen herum, die man durch Draufspringen aktiviert. Es gibt auch einen Schutzmantel, der den bedrängten Ball vor Angriffen schützt. Durch andere Extras, die sich auf einigen Plattformen befinden, kann man besonders weit hüpfen, erhält Bonuspunkte oder landet gar an der Pumpstation. Durch schnelles Joystickrütteln möbelt man den Luftdruck des Balls wieder auf, der durch Berührungen von gegnerischen Sprites abnimmt. Am Ende jeden Levels wartet dann der böse Overlord; ein Super-Schurke, den man durch mehrere Treffer beseitigen muß.

Spielerisch erinnert Re-Bounder zum einen an den Vorgänger, bietet aber auch Ballerspiel-Elemente mit Extra-Waffen. Nach dem ersten Level kann man sich jetzt aussuchen, welche Spielstufe man als nächste angehen will. (hl)

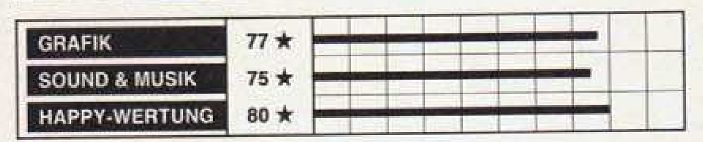
Heinrich: »Baller-Bounder«
Da hat doch jemand das gute alte Bounder mit »Nemesis« gekreuzt! Das Resultat erfüllt meine hohen Erwartungen nicht. Technisch gibt's nichts auszusetzen — Grafik und Musik sind prächtig gelungen. Doch der Spielwitz hat mehr zu kämpfen, zumal Re-Bounder ähnlich wie der Vorgänger recht frustrierend sein kann. Alten Bounder-Fans wird das Programm wahrscheinlich ganz gut gefallen.

Boris: »Die Luft ist raus«
Schade, bei Re-Bounder wurde eine schöne Idee verschenkt. Gleich auf dem ersten Level kommen derart zahlreiche, heimtückische und schnelle Angriffe, daß man kaum reagieren kann. Der Obermotz am Ende des Levels ist jedoch kindisch einfach zu besiegen. Re-Bounder spielt sich zwar ein wenig besser als sein Vorgänger, ist aber meiner Ansicht nach zu sehr Glückssache.

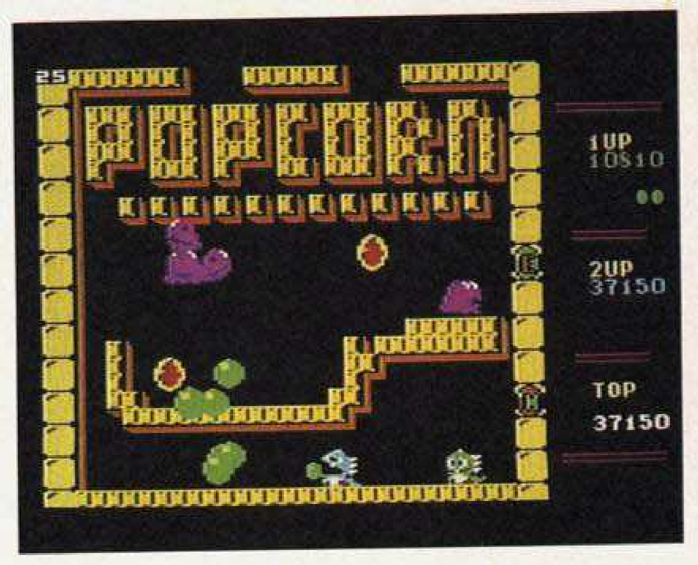

ANGRIFF DER MUTANTEN
MEAN CITY
Eine Katastrophe mit verheerenden
Ausmaßen hat stattgefunden…
Und doch:
Es gibt Überlebende! Es sind Mutanten,
menschenähnliche Geschöpfe,
grausam und gefährlich. Sie haben sich in
ihren Enklaven zusammengerottet und
sind bereit zum Angriff –
gegen Sie!
Das spannende Arcade-Game für Leute ohne Nerven

Bubble Bobble

C 64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)



GRAFIK	77 ★
SOUND & MUSIK	75 ★
HAPPY-WERTUNG	80 ★



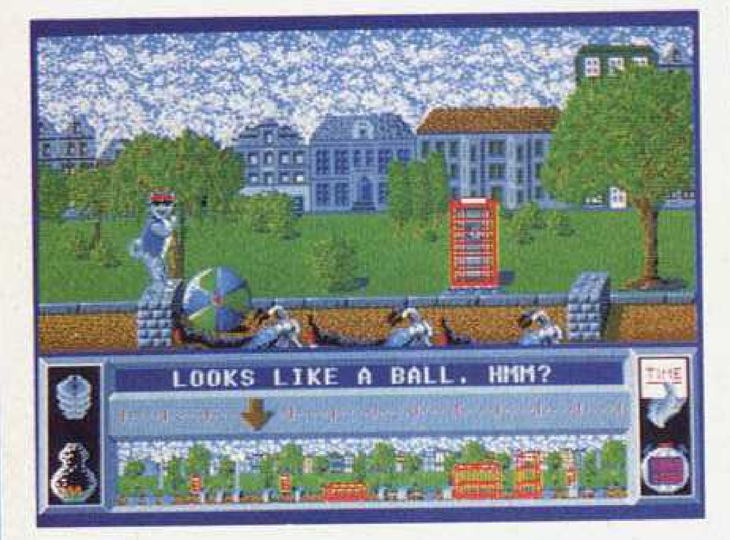
Bub und Bob sind zwei niedliche kleine Brontosaurier, die eine aufregende Welt kennenlernen wollen, die aus 100 Bildern besteht. Um jeweils ein Bild weiterzukommen, müssen Sie jedoch erst alle Bösewichte unschädlich machen, die über den Bildschirm huschen und deren Berührung für unsere Helden tödlich ist. Zum Glück können Bub und Bob Seifenblasen spucken. Wenn Sie mit einer Blase einen Gegner aus nächster Entfernung treffen, verwandelt sich dieser in eine harmlose Kugel. Nun muß der eingekugelte Bösewicht noch berührt werden, damit er sich in einen leckeren Bonus-Gegenstand verwandelt, dessen Aufsammeln reichlich Punkte oder sogar eine Extra-Fähigkeit bringt. Das Spielprinzip von »Bubble Bobble« erinnert etwas an »Bomb Jack«, fällt aber durch die vielen Extras und den Bubble-Schuß etwas aus dem Rahmen. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten; jeder steuert einen der beiden drolligen Mini-Saurier. Man kann natürlich auch alleine spielen.

Besondere Auswirkungen haben die insgesamt sieben magischen Gegenstände: Sie bringen unter anderem mehr Tempo, einen schnelleren Bubble-Schuß, vernichten alle Gegner auf einmal oder teleportieren Bub und Bob auf die schnelle sogar einige Bilder weiter.

Wenn man sich für ein Bild zu viel Zeit läßt, erscheint der Ober-Schurke Baron von Blubba. Besonderes Kennzeichen: Der Knabe ist unzerstörbar. Ein guter Grund, sich beim Bubblen und Bobblen lieber ein bißchen zu beeilen. (hl)

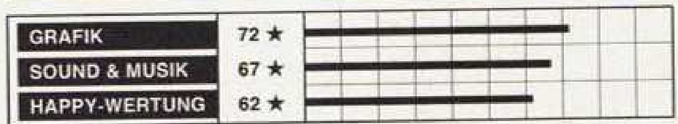
Heinrich: »Hinreißend«
Die goldigen Mini-Saurier Bub und Bob muß man einfach gern haben. Doch neben schnuckeliger Grafik hat Bubble Bobble noch ein unkompliziertes, aber fesselndes Spielprinzip zu bieten. Satte 100 Bilder sorgen dafür, daß keine Langeweile aufkommt. Zu zweit ist das Programm eine Wucht; spielt man es alleine, ist es schwieriger und verliert etwas an Spielwitz. Fazit: gelungene Automaten-Umsetzung.

Anatol: »Ein Riesenspaß«
Das ist endlich mal wieder ein witziges Spiel und kein Schaumschläger — trotz der vielen Seifenblasen. Bubble Bobble hat alles, was das Spielerherz erfreut: eine prima Idee, niedliche Sprites und eine langanhaltende Motivation. Bubble Bobble macht vor allem zu zweit Spaß. Da kann man sich gegenseitig helfen oder auch dem anderen den Bonus-Gegenstand vor der Nase wegmampfen.



Bad Cat

Atari ST (C 64, Amiga)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette)



GRAFIK	72 ★
SOUND & MUSIK	67 ★
HAPPY-WERTUNG	62 ★

Boris: »Kein Jubel-Spiel«
Bad Cat hinterläßt gute und schlechte Eindrücke. Technisch (Grafik und Sound) ist das Programm voll in Ordnung, spielerisch dagegen zeigt es einige Nachlässigkeiten. Die Steuerung ist teilweise zu kompliziert, um in Ruhe spielen zu können — stets ist volle Konzentration gefragt, was bei einem Spiel in fröhlicher Runde wohl nicht zu erwarten ist. Somit bleibt Bad Cat hinter Spitzenspielen zurück.

Heinrich: »Guter Wille«
Am guten Willen der Programmierer hat es bei Bad Cat wirklich nicht gelegen. Man hat an sehr schöne Grafik, jede Menge digitale Sound-Effekte und Abwechslung gedacht. Doch die fünf Teilspiele leiden teilweise sehr unter einer vertrackten Steuerung. Der Spielreiz schwankt bei den einzelnen Abschnitten zwischen »Oh Weh!« und »Ganz gut«. Unterm Strich eine flaue Mischung.

Laut Hintergrundstory gehen wir zurück in das Jahr 1984 nach Los Angeles. Hier finden gerade die Olympischen Sommerspiele statt. Und da Katzen bei diesem Ereignis nicht mitmischen dürfen, veranstalten die streunenden Katzen ihr eigenes Sportfest.

Dieses fängt im Stadtpark an, wo die Katzen einen Hindernislauf zu absolvieren haben. Da gibt es Wassergräben und Mauern, Gerüste, Zirkusbälle, Trampoline und Schaukeln. Am Ende des Wettlaufs erklimmt die Katze ihr Motorrad und rast zum nächsten Wettbewerbsort.

Dies ist das Sport-Stadion, in dem ein großer Swimming-Pool aufgebaut wurde. Über dem Pool sind eine Reihe von Zielen aufgehängt. Die Katze muß diese Ziele in einer bestimmten Folge abschlagen, darf dabei aber nicht ins Wasser fallen.

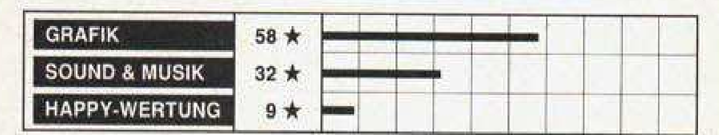
Als drittes steht eine Mutprobe in den Abwasser-Kanälen auf dem Programm. Hier ist wiederum eine Hindernisstrecke zu überwinden. Zudem treiben hier Ratten, Alligatoren und Hunde ihr Unwesen.

Zum Schluß trifft sich die Katze noch in einer Kneipe mit ihrem ärgsten Feind — der Bulldogge. Die beiden versuchen sich in einem Geschicklichkeits-Spiel mit Kegel-Kugeln zu treffen.

In allen vier Spielstufen spielt man gegen ein Zeitlimit. Kann man die Aufgaben nicht in dieser Zeit schaffen, gibt es keine Punkte. Die vier Spiele sind durch eine Verfolgungsjagd miteinander verbunden. Die Katze hat unendlich viele Leben. Bis zu vier Spieler können miteinander spielen. (bs)

Battle Ships

Schneider CPC (C 64, Spectrum, Atari ST)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette)





Dieses Spiel macht, sofern man es noch nicht geladen hat, den Eindruck einer neuen Simulation oder zumindest eines Action-Spiels. Eine reißerische Hintergrundstory (Thema: Admiral im Nebel) sowie das Titelbild, das eine Seeschlacht in vollem Gange zeigt, deuten darauf hin. Doch der Schein trügt. Es handelt sich um die Computer-Umsetzung eines der bekanntesten Kinderspiele: »Schiffe versenken«. Der Computer ersetzt dabei das Karopapier — nur unter die Schulbank paßt er nicht.

Zwei Spieler (einer davon kann auch der Computer sein) verstecken fünf Schiffe auf einem als Seekarte getarnten quadratischen Gitterraster. Keiner weiß, wo die Schiffe des anderen liegen. Danach feuert jedes Schiff vier Schüsse auf Felder des Gegners ab. Der Spieler, dessen Schiffe zuerst versenkt sind, hat verloren.

Nachdem man mit dem Joystick die Positionen seiner Schüsse festgelegt hat, zeigt der Computer in einer toll gemachten grafischen Sequenz, wie diese Schüsse abgefeuert werden und ins Wasser oder die anderen Schiffe treffen. Über diese Szenerie werden von Flugzeugen Bomben abgeworfen, die weder gesteuert werden können, noch irgendeinen Einfluß auf das Spielgeschehen haben.

In der getesteten Schneider-Version spielt der Computer derart dilettantisch, daß man eigentlich kaum verlieren kann.

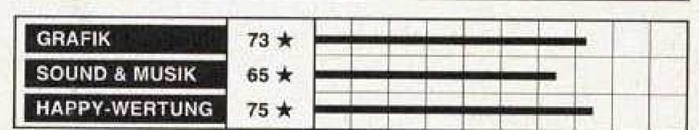
Ein besonderer Gag ist ein Turniermodus, bei dem beliebig viele Spieler um einen Platz in der High-Score-Liste kämpfen können. (bs)

Boris: »S.O.S.«
Das kann doch wohl nicht wahr sein! Da veröffentlicht ein renommiertes englisches Softwarehaus eine Computer-Version von »Schiffe versenken«. So etwas hätte bei uns Probleme, als Listing angenommen zu werden. Und dann steckt außer Grafik und Sound nichts dahinter. Das geht so weit, daß der Computergegner ohne Probleme geschlagen werden kann. Bitte, bitte, gebt mir lieber Karopapier!

Heinrich: »Ab zu den Fischen«
Ich pack's nicht: »Schiffe versenken« als nicht gerade billiges Computerspiel, das fast reine Glückssache ist. Ohne Extras, ohne spielerische Neuheiten. Geradezu peinlich ist es, daß Top-Programmierer wie Chris Butler ihr Talent an dieses Trauerstück verschwendet haben. Battle Ships ist leider kein schlechter Witz, sondern ein noch schlechteres Spiel: Mit vollen Segeln auf Grund gelaufen.

Garrison

Amiga
69 Mark (Diskette)





Das bestens bekannte Labyrinth-Ballerspiel »Gauntlet« gibt es immer noch nicht für den Amiga. Was macht ein cleveres Software-Haus also? Es veröffentlicht einen Gauntlet-Verschnitt für diesen Computer, der das Spielprinzip des Vorbilds hat, darüber hinaus noch ein paar neue Ideen und nennt das gute Stück »Garrison«.

Garrison hat schon eine frappierende Ähnlichkeit mit Gauntlet. Ein Spieler oder zwei Spieler gleichzeitig kämpfen sich durch Labyrinthe, in denen Generatoren stehen, die verschiedene Monstersorten ausspucken.

Es gibt fünf Spielfiguren, die alle unterschiedliche Talente in den Kriterien Geschwindigkeit, Nahkampf, magische Kraft, Rüstung, Schußgeschwindigkeit und Schußkraft haben. Durch das Aufsammeln von bestimmten Gegenständen kann man diese Eigenschaften im Lauf des Spiels verbessern.

Insgesamt fünf Spieler können sich an Garrison beteiligen, obwohl in jedem Level nur zwei gleichzeitig spielen dürfen. Zu Beginn einer neuen Spielstufe kann man aber eingeben, welches Pärchen jetzt an die Reihe kommen soll. Unsichtbare Mauern, bewegliche Wände und diverse andere Extras lockern den Spieler-Alltag merklich auf. Zwecks Motivationsschub gibt es für jede Spielfigur sogar eine eigene High-Score-Liste, die auf Diskette gespeichert wird. Garrison ist übrigens eines der wenigen Amiga-Spiele, die die PAL-Auflösung ganz ausnutzen; der »Cinemascope-Streifen« am unteren Bildrand entfällt also. (hl)

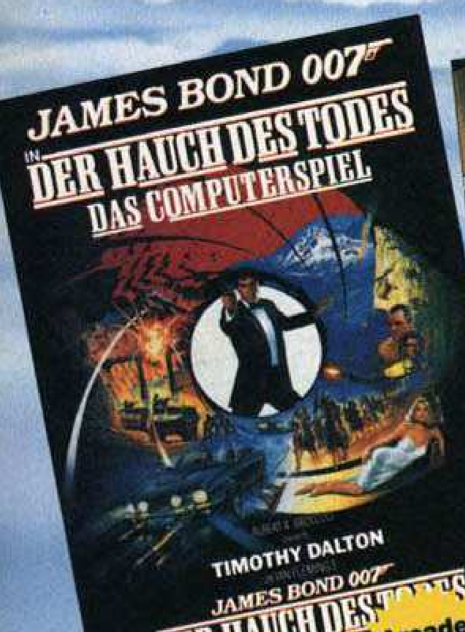
Heinrich: »Gut geklaut«
Garrison ist ein clever gemachter Gauntlet-Verschnitt, der mit 128 verschiedenen Levels und diversen interessanten Extra-Ideen gefallen kann. Ähnlich wie bei Gauntlet macht das Spiel zu zweit am meisten Spaß, zumal man sich auch gegenseitig beschießen kann. Grafik und Sound-Effekte sind recht ordentlich und die Titelkmusik hat mich mit ihren donnernden Rock-Gitarren in Verzückung gebracht.

Gregor: »Positiv«
Gute Spiele-Ideen sind rar, und wenn einem nichts besseres einfällt, programmiert man eben eine Variante eines anderen Spiels. Garrison ist ein eindeutiges Beispiel dafür, wenn auch ein recht positives. Das Spielprinzip kennt man zwar, doch die neuen Ideen machen das Programm spielenswert. Enttäuschend ist das Scrolling. Man kann schneller laufen, als sich der Bildausschnitt verschiebt!

RUSH WARE

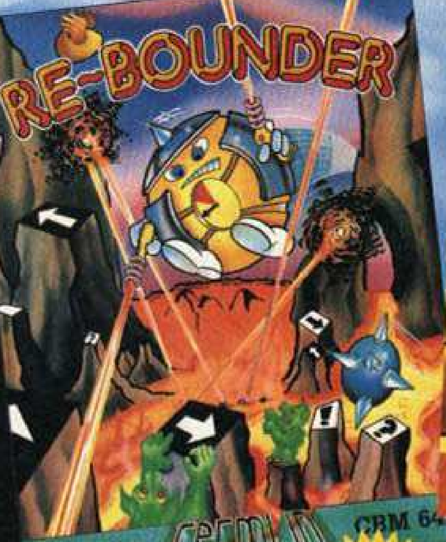
Online with the trend.

SOFTW



Arcade Action Spiel

Amiga, Atari XL Kass./Disk.
Schneider CPC Kass./Disk.
C64 Kass./Disk. · MSX Kass.
Schneider PC · Spectrum



Arcade Action Spiel

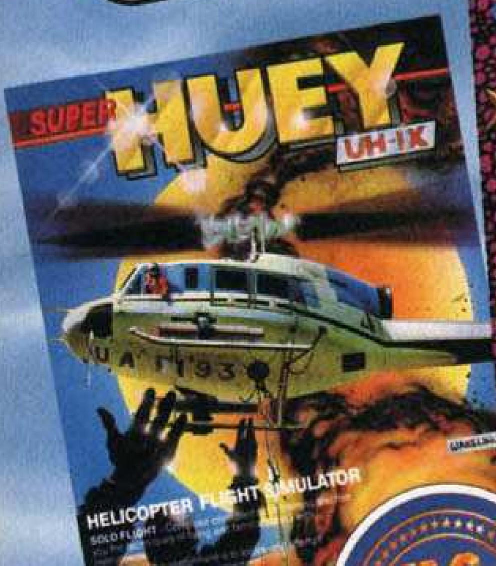
C64 Kass./Disk.



C64 Kass./Disk. · ATARI ST
CPC Kass./Disk.
Spectrum Kass.

Arcade Spiel

C64 Disk.
Amiga



Simu-lations-Spiel

Atari ST
Atari XL Kass./Disk.
C64 Kass./Disk. · Amiga

WIZBALL

COMMODORE 64 128

ocean

Arcade Action Spiel

C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum Kass.



C64 Kass./Disk.
MSX · Atari Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum · Atari ST

Arcade Action Spiel

C64 Kass.
Atari ST
Amiga

Luckau & Wiesck 1987

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:











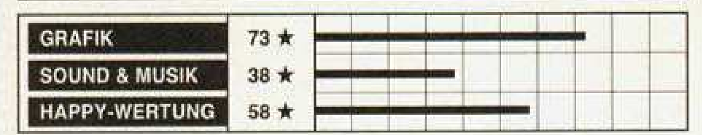




ARE
Aktuell
'THING' BOUNCES BACK
CBM 64/128
PIRATES!
CHASE FAME & FORTUNE ON THE HIGH SEAS
Arcade Spiel
C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk. · MSX
Arcade Spiel
C64 Kass./Disk.
Simu-lations-Spiel
AD CAT
GAME OVER
COMMODORE 64 · 128
Rainbow Arts
...the name of the game
Arcade Spiel
C 64 Kass./Disk. · MSX Kass.
Schneider CPC Kass./Disk.
Spectrum Kass.
Arcade Action Spiel
TIP des Monats
Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH.
VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden. (Spectrum/MSX-Versionen nur mit englischer Anleitung)
massa
RATIO
RINGFOTO
WERTKAUF*

The Living Daylights

C 64 (Amiga, Atari XL/XE, MSX, Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette)



Alle zwei Jahre ist James-Bond-Zeit: Ein neuer Film mit den Abenteuern des britischen Geheimagenten 007 lockt die Kino-Besucher in Scharen an. Im neuen Bond-Streifen »Der Hauch des Todes« spielt Timothy Dalton erstmals die berühmte Rolle, was ihm nach Meinung unserer Redaktions-Cineasten gut gelungen ist. Unter dem englischen Originaltitel ist jetzt das Computerspiel zum Film erschienen: »The Living Daylights«.

Das Programm besteht aus acht Teilen, die alle Szenen aus dem Film beinhalten. Die Hintergrundstory ist wie bei fast allen Bond-Streifen ebenso wirr wie nebensächlich. Bei The Living Daylights dreht sich alles um einen Waffenhändler. Dessen Geschäfte sind für James Bond Anlaß, sich in der halben Welt mit den Verbündeten des bösen Buben anzulegen.

Die acht Teile des Programms bieten zwar verschiedene Hintergrundgrafiken, aber spielerisch nicht allzuviel Abwechslung. Bond muß meist von links nach rechts laufen und die Bösewichte erschießen, die ihrerseits auf ihn feuern. Erwischt man einen Unschuldigen, bekommt man Punkte abgezogen. Nach Ende jedes Levels darf man sich eine Extra-Waffe aussuchen. Doch Vorsicht, nur mit einem der angebotenen Extras kann man das nächste Level durchspielen!

Wer den Film kennt, wird beim Computerspiel viele Gegenstände wie das Nachtsichtgerät oder den ballernden Ghetto-Blaster wiedererkennen. (hl)

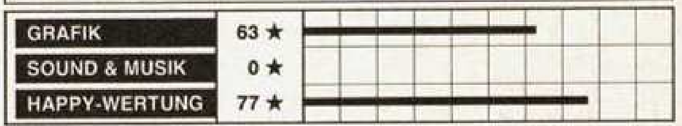


Heinrich: »Könnte schlimmer sein«
The Living Daylights hat mich in einigen Punkten angenehm überrascht. Man hat sich viel Mühe gegeben, Schauplätze und Gegenstände des Films in das Programm einzubinden. Die Grafik kann sich auch sehen lassen. Allerdings wird spielerisch wenig geboten. Etwas stumpfsinnig schießt man sich von Level zu Level. Ballerspiel- und Bond-Fans wird's wohl gefallen.

Boris: »Der Film ist besser«
Bisher waren alle Spiele zu James-Bond-Filmen arge Flops. The Living Daylights ist da eine Ausnahme, denn dieses Spiel ist wirklich nicht allzu schlecht. Die Idee mit den Extra-Waffen ist anfangs reizvoll, aber leider rasch ausgelaugt, da sich hier von Spiel zu Spiel nichts ändert. Auch sonst halten sich die Unterschiede zwischen den Levels sehr in Grenzen. Der Film hat mir wesentlich besser gefallen.

Knight Orc

Atari ST (Amiga, Apple II, Atari XL/XE, C 64, Macintosh, MS-DOS, MSX, Joyce, Spectrum, Schneider CPC)
49 Mark (Kassette), 69 bis 79 Mark (Diskette)





Es gibt ein Land, in dem Märchen Wirklichkeit sind. Hier gibt es edle Ritter, böse Drachen, holde Prinzessinnen, weise Zauberer und ein paar Monster. Doch seit geraumer Zeit tauchen einige seltsame Gestalten auf, Abenteurer genannt, die nichts Besseres zu tun haben, als alle Schätze einzusammeln und die Monster zu erschlagen.

Sie sind ein Mitglied dieser aus den Fugen geratenen Welt — aber weder Ritter, noch Zauberer, Prinzessin oder Drache. Sie sind ein Orc, eines der niedersten und abgefeimtesten Monster, das selbst im Adventure-Land verachtet wird.

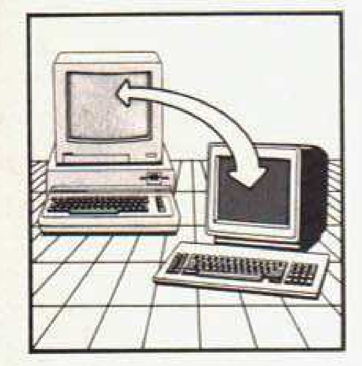
In diesem Spiel ist es Ihre Aufgabe, aus dem Adventure-Land in die Menschenwelt zu fliehen und dort die Greueltaten an den Orcs zu rächen. Das ist nicht ganz einfach, da Sie auch von den Einwohnern Adventure-Lands daran gehindert werden.

Dies scheint die Handlung des neuen Level-9-Adventures zu sein, das in drei einzelnen Teilen geladen wird. Wer allerdings den ersten Teil erst einmal erfolgreich gelöst hat, wird eine erstaunliche Wende in der Handlung erleben...

Der Parser von »Knight Orc« versteht auch komplizierte Kommandos wie »Go to..« oder »Find..«, wie sie das erste Mal in »Guild of Thieves« zu finden waren. Durch weitere Befehle kann man mit etwa 70 verschiedenen Charakteren reden und diesen sogar Befehle erteilen. Manche Puzzles lassen sich nur durch die Zusammenarbeit mit anderen lösen. (bs)

Boris: »Nicht so toll«
Die Handlung von Knight Orc ist fantastisch und kann nur gelobt werden — die technische Seite des Spiels aber nicht. Der Parser kommt trotz einiger netter Mätzchen lange nicht an Infocom heran und hat sogar einige logische Macken.
Die digitalisierten Bilder der ST-Version sehen armselig aus. Hier hätte ein guter Zeichner engagiert werden sollen wie bei Guild of Thieves.

Anatol: »Orcs mit kleinen Fehlern«
Die Idee, als Held eines Adventures einen häßlichen Orc zu nehmen, ist sehr originell. Auch die 36seitige Geschichte, die der Packung beiliegt, ist spritzig geschrieben und stimmt gut auf das Adventure ein. Doch der Parser versteht nicht alles, was wichtig und richtig wäre. Der Wortschatz scheint sehr eingeschränkt zu sein. Schade, knapp an einem Spitzenadventure vorbei.



Kurz und bündig

Gab es in den letzten Monaten immer recht wenig über Umsetzungen zu berichten, haben sich diesmal die Hersteller beinahe überschlagen. Um dieser Programmflut Herr zu werden, haben wir uns entschieden, die Bildschirmfotos diesmal etwas kleiner abzudrucken. Bitte schreibt uns, ob Euch das gefällt oder ob Euch weniger Fotos, diese aber dann in gewohnter Größe, lieber sind.

MS-DOS

Verspielte Besitzer von IBM-kompatiblen PCs erleben im Augenblick goldene Zeiten. Immer mehr Spiele werden für die MS-DOS-Serie umgesetzt. Eine gelungene Umsetzung ist beispielsweise ***Marble Madness*** (siehe auch Happy-Sonderheft 13). Wer glaubt, daß dieses Spiel nicht auf den IBM zu übertragen sei, der irrt. Die Umsetzung ist viel besser geworden, als erwartet, und kann locker mit der C 64-Version mithalten. Vor allem Grafik und Animation haben uns angenehm überrascht. Gesteuert wird das Spiel wahlweise per Tastatur oder analogem Joystick. Bei Tests in der Redaktion hat sich die Tastatur-Steuerung als ungenügend erwiesen. Es lohnt sich wirklich, einen analogen Joystick und die entsprechende Adapterkarte zu kaufen, denn die läßt sich nicht nur für Marble Madness bestens einsetzen. Wichtige Einschränkung: Das Programm läuft nur auf PCs mit mindestens 512 KByte RAM und — wie alle an dieser Stelle vorgestellten MS-DOS-Spiele — mit einer Grafikkarte.

Die zweite gute IBM-Umsetzung ist ***Arcticfox*** (Test im Happy-Sonderheft 13). Das Spiel hat 3D-Grafik mit gefüllten Flächen und überrundete auf unserem Schneider PC die Amiga-Version, was die Geschwindigkeit der Grafik angeht. Wer ein Action-Spiel mit vielen strategischen Elementen sucht, ist mit Arcticfox bestens beraten.

Ebenfalls neu für MS-DOS ist ***World Series Baseball***. Wie der Name schon erahnen läßt, handelt es sich hier um eine Simulation des amerikanischen Nationalsports. Leider ist diese Umsetzung im Gegensatz zur schon zwei Jahre alten C 64-Version nicht besonders gut gelungen. Für PCs gibt es ein paar bessere Sportspiele.

C 64

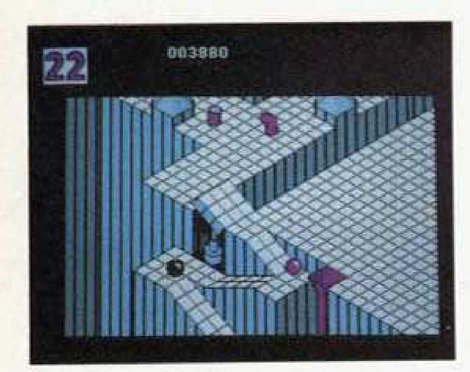
Auch für den C 64 sind einige Programme eingetroffen, die wir für andere Systeme schon getestet hatten. Zur Spectrum-Version von ***Zynaps*** (Test in Ausgabe 9/87) sagte Heinrich: »Da glüht der Spectrum«. Nun kann auch der C 64 mitglühen, denn die Zynaps-Umsetzung ist technisch und spielerisch noch besser gelungen. Wer Baller-Spiele im Sinn von »Nemesis« mag, wird Zynaps lieben.

»Beep Beep«! ***Roadrunner*** (Test in Ausgabe 8/87) rast jetzt auch auf dem C 64. Die Version ist hervorragend geworden und bietet wirklich witzige Comic-Grafik. Allerdings vermissen wir eine High-Score-Liste, die bei einer Spielhallen-Umsetzung zur Standard-Ausrüstung gehören sollte. Vor der Kassetten-Version können wir nur warnen, da jeder Level (es gibt insgesamt 16) einzeln nachgeladen wird. Da kommt es zu langen Wartezeiten und unbequemen Spulereien. Das Reizwort aller Action-Freunde ***Game Over*** (Test in Ausgabe 9/87) gibt es jetzt auch als Computerspiel für den C 64. Leider hat das Spiel nicht die Qualität der tollen Titelmusik, die ein echtes Meisterstück von Martin Galway ist. Die Grafik ist längst nicht so farbenfroh wie auf dem Schneider, was man noch verzeihen kann. Die Commodore-Version ist aber in spielerischer Hinsicht eine mittlere Katastrophe und hat gute Chancen, den Titel »Spiel mit der miesesten Steuerung« einzuheimsen. Die CPC-Version ist wirklich brauchbar, doch bei Game Over auf dem C 64 sehnt man wirklich die Mitteilung Game Over herbei. Kurz: eine Umsetzung, die selbst Action-Fans tunlichst meiden sollten, außer, sie suchen ein tolles Sound-Demo von Martin Galway.

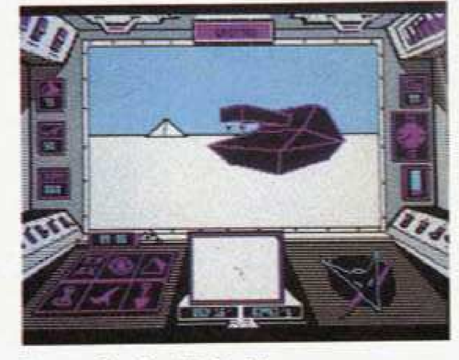
Schneider CPC

War es in den letzten Monaten ein wenig still um die CPC-Computer, gab es diesmal doch einige sehr interessante Umsetzungen. An erster Stelle sei hier wieder ***Zynaps*** genannt, von dem uns auch die Schneider-Version sehr gut gefällt. Action-Fans sollten das Programm auf keinen Fall verpassen.

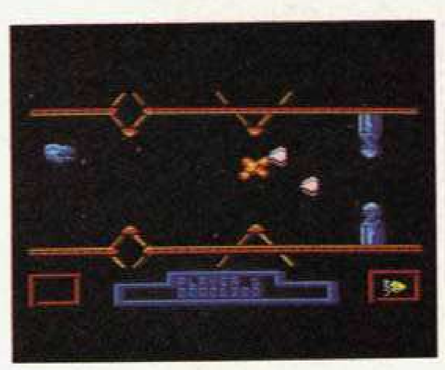
Einige Kontroversen gab es um die Umsetzung von ***Wizball*** (Test in Ausgabe 8/87). Daß man beim Sound gegenüber dem grandiosen C 64-Original Abstriche machen mußte, ist klar. Da der Schneider keine Hardware-Sprites kennt, mußte das



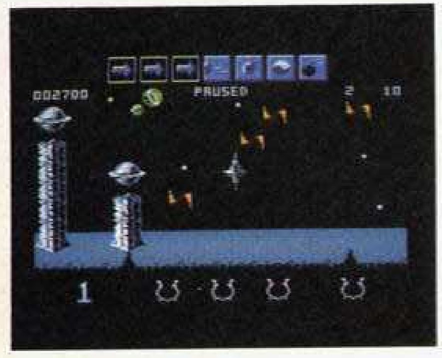
Unglaubliche Umsetzung: Marble Madness (MS-DOS)



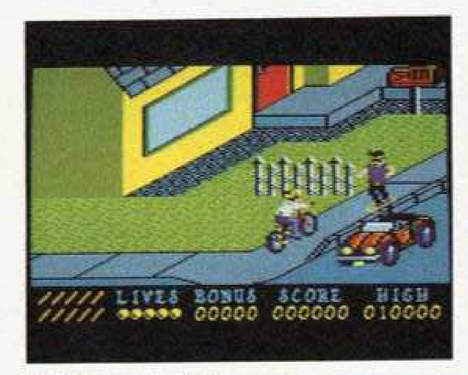
Superschnelle 3D-Grafik: Arcticfox (MS-DOS)



Buntes Action-Spektakel: Zynaps (Schneider CPC)



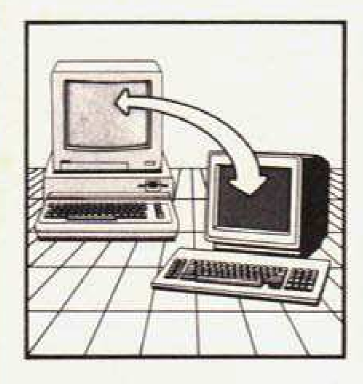
Kein Scrolling in Sicht: Wizball (Schneider CPC)



Ein Jahr Entwicklungszeit: Paperboy (Schneider CPC)



Der C 64 glüht mit: Zynaps (C 64)



Spielfeld etwas begrenzt werden und die Animation ist nicht ganz so gut wie beim C 64. Daß man allerdings auf das Scrolling total verzichtet hat, ist schon ein starkes Stück. Kommt man an den linken oder rechten Rand des Bildschirms, schaltet das Bild schlagartig um. Ab und zu wird man dann auf dem neuen Bild so schnell von Aliens erwischt, daß man gar keine Zeit zum Reagieren hat. Als wir den Hersteller des Spiels deswegen befragten, erhielten wir als Antwort, daß es technisch auf dem Schneider nicht besser geht. Da bleibt natürlich die Frage offen, ob man ein so sehr auf den C 64 zugeschnittenes Spiel überhaupt auf andere Computer umsetzen soll.

Nach einem Jahr Wartezeit ist jetzt endlich ***Paperboy*** (Test in Ausgabe 12/86) für Schneider CPC fertiggeworden. Leider ist auch diese Version nicht optimal. Die Schneider-Version hat zwar ganz gute Grafik, aber einige spielerische Mängel. So tauchen öfters Gegner auf, denen man mit Geschicklichkeit allein nicht ausweichen kann — hier hilft nur noch Glück.

Atari ST

Was hat 10000 Welten und eine hohe Happy-Wertung? Klar, ***The Sentinel*** (Test in Ausgabe 2/87), das ungewöhnliche 3D-Strategie-Action-Denk-Spiel. Jetzt ist auch eine Atari ST-Version erhältlich. Die Grafik wurde nicht wesentlich verbessert, ist allerdings schneller als bei den 8-Bit-Versionen. Durch die Maussteuerung spielt sich das Programm jetzt angenehmer. Eine wesentliche Neuerung ist die eingebaute Hilfe-Funktion. Mit dieser kann man sich das gesamte Spielfeld aus der Vogelperspektive ansehen und so seinen Standort mit dem des Sentinels vergleichen. Witziges Detail am Rande: Der Programmierer der C 64-Version, Geoff Crammond, hat sich innerhalb von wenigen Wochen mal schnell die 68000-Maschinensprache beigebracht und die ST-Version selber geschrieben. Jetzt arbeitet er an der Amiga-Umsetzung. Sentinel für den ST war zu Redaktionsschluß noch nicht erhältlich und wird erst in einigen Wochen erscheinen.

Nach »Gato« und »Silent Service« ist mit ***Sub Battle Simulator*** (Test in Ausgabe 6/87) die dritte U-Boot-Simulation für den Atari ST erschienen. Vergleicht man die ST-Version mit der getesteten IBM-Version, so hat sich nur sehr wenig geändert. Lediglich die Bedienung wurde dank der Maus vereinfacht.

Ebenfalls Neues für den ST kommt von den Herstellern des ***Flight Simulator II***. Diese Flugsimulation erscheint demnächst in einer voll eingedeutschten Version, sprich mit deutschem Handbuch und deutschen Texten auf dem Bildschirm. Diese Version soll auch problemlos mit Monochrom-Monitoren zusammenarbeiten, selbstverständlich aber auch in Farbe laufen.

Als Zusatz zum Flugsimulator ist die ***Scenery Disk 7*** erschienen, die vier Staaten der USA entlang der Ostküste von Washington bis Miami enthält. Wer also schon immer mal über dem Pentagon kreisen oder auf der Landebahn des Space Shuttle in Cape Canaveral aufsetzen wollte, hat mit dieser Datendiskette Gelegenheit dazu. Die Scenery-Disks von 1 bis 6 und 8 bis 12 werden demnächst erscheinen (damit sind dann die kompletten USA simulatormäßig erfaßt), eine Japan-Diskette folgt in Kürze, eine Europa-Diskette ist schon in Planung.

Amiga

Die beim Atari ST erwähnten Zusatz-Disketten zum Flight Simulator II werden natürlich auch für den Amiga erscheinen. Mit einer deutschen Version des Programms ist aber vorerst nicht zu rechnen.

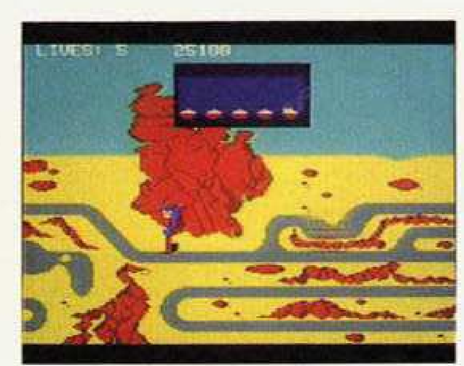
Eine gelungene Umsetzung, die die grafischen Fähigkeiten des Amiga ausnutzt, ist ***Karate Kid II*** (Test in Ausgabe 3/87). Das schon auf dem ST sehr gute Programm wurde in der Amiga-Version mit vielen neuen, spektakulären Hintergrundgrafiken ausgestattet. Spielerisch hat sich aber nichts geändert. Einen Rüffel müssen wir der Umsetzung nur wegen der Titelmusik geben, die nichts von Stereo-Digi-Sound ahnen läßt. Bisher ist Karate Kid II das beste Karate-Programm für den Amiga. Vom gleichen Programmierteam soll in Kürze auch eine Umsetzung des ST-Action-Spiels »Goldrunner« erscheinen.

Sega Master System

An dieser Stelle sei uns noch ein Kurztest eines neuen Moduls für das Sega-Videospiel erlaubt. ***Outrun*** ist ein verrücktes Autorennen durch die USA, im Stil ähnlich dem Film »Auf dem Highway ist die Hölle los«. Sie fahren einen roten Porsche (komplett mit blonder Beifahrerin); die Rennstrecke ist eine mehrspurige Autobahn. Gegenüber anderen Autorennen auf dem Sega bietet Outrun einen besonderen Gag: Die Strecke ist nicht flach, sondern hat auch Hügel und Abfahrten. Geht es beispielsweise bergauf, ist Ihnen die Sicht versperrt. Uns hat Outrun viel Spaß gemacht, auch wenn es technisch nicht mit dem gleichnamigen Spielautomaten mithalten kann. (bs/hl)



Das Spiel ist aus: Game Over (C 64)



Beep Beep! Wwwrummm.... Road Runner (C 64)



Jetzt mit Vogelperspektive: The Sentinel (Atari ST)



Im Anflug auf den Shuttle: FS II Scenery Disk (Atari ST/Amiga)



Fernost Feeling: Karate Kid II (Amiga)



Start zum großen Wettrennen: Outrun (Sega Master System)

VIDEO-SERVICE

64'er ★HAPPY★ COMPUTER
68000er AMIGA

Brandheiße Super-Spiele...

...aus Chicago — der größten Unterhaltungs-Elektronik-Messe der Welt.

Wir waren für Sie in Chicago,
• zeigen Ihnen die interessantesten Neuentwicklungen der Top-Spielefirmen und haben die Spitzenprogramme für Sie in einem 60minütigem Videofilm unter die Lupe genommen.

Sie sehen heute die neuesten Spiele-Hits — »live« —, die voraussichtlich erst zum Weihnachtsgeschäft auf den Markt kommen,
• sind dabei, wenn Experten, Produzenten und die besten Programmierer der Welt über Entwicklungen und Hintergründe berichten,
• werden so ein Experte auf dem aktuellen Software-Markt.

VIDEO-SERVICE
AMIGA
64'er
68000er
HAPPY COMPUTER
CES Chicago '87.
Das Festival der Spitzen-Spiele



Eine Nation im Computer-Spiele-Taumel

• **Lucasfilm Games:** »Maniac Mansions« ★ **Epyx:** »California-Games«, die neue Sportspiele-Sammlung ★ **Accolade:** »Test Drive«, Autorennen mit Car-Construction-Set für Amiga, AtariST, C64 ★ **Mastertronic:** »Rockford«, Boulderdash für den Amiga ★ »Metropolis«: Action auf dem PC ★ **Microprose:** neue Simulationen
• **Spielekonsolen**
3-D-Brillen von Sega und Nintendo ★ Hybrid Arts: »Midi Maze« für den AtariST ★ **Interviews:** Steve Maretzky (Infocom), John Brazier (Epyx), Jack Rosenow (ActionSoft) u. v. a.

Nur DM 29,90*

Best.-Nr. 2687 VS

* zzgl. Versandkostenpauschale DM 6,– (Sfr. 24,90*, ÖS 299,–*)

HOTLINE:
Bestell-Service Telefon 089/46 13-104

Bitte Zahlkarte des Programm-Service auf Seite 177/178 benutzen.
Achtung: Bestell-Nr. 2687 VS angeben! Oder diesen Bestell-Coupon verwenden.

Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München
Telefon (089) 46 13-0
Telex 522052

M&TV VIDEO

BESTELLCOUPON

Einsenden an Markt&Technik ★ M&TV-Video ★ Hans-Pinsel-Straße 2 ★ 8013 Haar ★
Hiermit bestelle ich den Videofilm »Das Festival der Spitzen-Spiele« zum Preis von DM 29,90* (*Sfr. 24,90, ÖS 299,–*) zzgl. 6,– DM Versandkostenpauschale (nur im VHS-System erhältlich)

☐ Verrechnungsscheck liegt bei

ADRESSE:

Name ______ Vorname ______

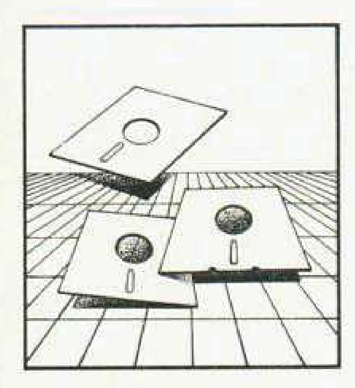
Straße ______

Ort ______

Telefon ______

Abonnent ☐ ja ☐ nein

HC/10



Electronic Arts mischt in Europa mit

Wer sich in letzter Zeit ein Electronic Arts-Programm wie »The Bard's Tale II« oder »Starflight« zulegen wollte, hatte es nicht leicht. Die Spiele des amerikanischen Softwarehauses waren nämlich nur über Händler zu beziehen, die direkt aus den USA importierten. Mittlerweile hat Electronic Arts jedoch ein europäisches Büro in London eröffnet und wird sich von dort aus auch um den deutschen Markt kümmern.

Wichtigstes äußerliches Merkmal der Electronic Arts-Spiele »Made in Europe« ist die neue Verpackung. Sie ist vor allem wegen des englischen Marktes nötig, wo viele Händler Schwierigkeiten wegen der traditionellen quadratischen Packungen machten, die zuviel kostbaren Platz auf den Regalen beanspruchen. Vor allem auch wegen des englischen Markts wird es von einigen Titeln jetzt auch C 64-Kassetten-Versionen und sogar Umsetzungen für Schneider CPC und Spectrum geben. Die Lucasfilm-Simulation »PHM Pegasus« wird beispielsweise gerade für diese Computer umgesetzt und auch auf Kassette angeboten werden.

Alle neueren Electronic Arts-Spiele werden auch mit deutschen Anleitungen ausgeliefert, was vor allem bei komplexen Programmen wie »The Bard's Tale II«, »Chuck Yeager's Flight Simulator« oder »Earth Orbit Stations« ein großer Vorteil ist. Alle Texte auf dem Bildschirm sind weiterhin in Englisch, was aber durch die Erklärungen in den deutschen Handbüchern größtenteils abgefangen wird.

»Starflight«, das Super-Rollenspiel für MS-DOS-PCs, wird weiterhin nur in einer englischen Version angeboten. Da während des Spiels dauernd verschiedene englische Texte auf dem Bildschirm erscheinen, wäre eine deutsche Version des Handbuchs witzlos gewesen. Wer trotzdem nicht zurückschreckt, für den wurde zumindest die Referenzkarte ins Deutsche übersetzt. Sie verrät Tastaturbelegungen und technische Details (zum Beispiel, wie man das Programm auf einer Festplatte installiert).

Ab Oktober sollen die Programme mit den übersetzten Handbüchern in Deutschland angeboten werden. Electronic Arts will sich in Zukunft immer um deutsche Anleitungen bemühen.

Spiele für PCs sollen bei Electronic Arts in Zukunft immer mehr im Mittelpunkt stehen. Zwei interessante Umsetzungen von »Arcticfox« und »Marble Madness« stellen wir in dieser Ausgabe in der Rubrik »Kurz und bündig« vor. Amiga-Fans dürfen sich schon auf das Autorennspiel »Ferrari Formular One« freuen. Bei unserem Besuch im englischen Büro von Electronic Arts spielten wir schon eine Vorab-Version, die einen sehr guten Eindruck machte. Man fährt hier eine komplette Grand-Prix-Saison, kann die Aerodynamik seines Wagens im Windkanal testen und sich sogar als Mechaniker versuchen und die Innereien des Ferrari verändern. Der endgültigen Version sollen noch dröhnende Motorensounds spendiert werden. (hl)



Europa, hier sind wir: die Belegschaft der englischen Electronic Arts-Zentrale (vierter von rechts: »Pappkamerad« Chuck Yeager)

Neues Label von Palace

Palace Software (momentan mit »Barbarian« hoch in den Charts) baut seine Aktivitäten aus. Die Engländer gründeten ein neues Label namens »Outlaw Productions«, das Spiele unabhängiger Programmierer veröffentlichen will. Unter dem Namen Palace Software werden weiterhin Titel erscheinen, die bei Palace selber entstehen.

Matthew Tims ist der Chef von Outlaw und hat zum Start des neuen Labels ein hochkarätiges Programmier-Team gewinnen können. Jonathan Hare und Christopher Yates bilden das Team Sensible Software, dem C 64-Besitzer die Knüller »Parallax« und »Wizball« zu verdanken haben. Die beiden arbeiten gerade an dem »Shoot 'Em Up Construction Kit«, das im Laufe des Herbstes bei Outlaw erscheinen soll. Wie der Name schon ahnen läßt, handelt es sich hier um ein Programm, mit dem jeder seine eigenen Action-Spiele schreiben kann, ohne großartig zu programmieren. Das klingt ohne Zweifel sehr verlockend und man darf gespannt sein, ob die Jungs von Sensible Software die Erwartungen erfüllen werden. (hl)



Christopher, Jonathan und Matthew scheint die Zusammenarbeit beim »Shoot 'Em Up Construction Kit« ordentlich zu beflügeln

Epyx aktiv

Epyx lud im Juli zu einer Pressekonferenz ins Münchner Holiday Inn ein. Dazu hatte der bekannte amerikanische Softwareanbieter (»World Games«, »Impossible Mission«) auch reichlich Grund. Zum einen wurden einige neue Spiele wie »California Games« (siehe auch Test in dieser Ausgabe) und »Street Sports Basketball« vorgestellt; zum anderen gibt es einige interessante firmeninterne Veränderungen.

Was neue Spiele angeht, ließ Epyx sich recht tief in die Karten blicken. Zwei Titel, die zur Stunde programmiert werden und vielleicht erst 1988 erscheinen werden, sind »Impossible Mission II« und »Street Sports Soccer«. Impossible Mission II ist natürlich der Nachfolger zum Klassiker Impossible Mission, der in Amerika seinerzeit kein allzugroßer Erfolg war, aber in Europa um so mehr einschlug. Die Fußball-Simulation Street Sports Soccer ist auch eine Referenz an den europäischen Markt, denn Fußball ist in den USA ja nicht allzu populär. An der Entwicklung von Street Sports Soccer arbeitet kein Geringerer als Andrew Spencer mit, der vor vier Jahren die heute noch hochgelobte Fußball-Simulation »International Soccer« für den C 64 schrieb.

Bei Epyx arbeitet man auch an einem neuen Rennspiel — ein würdiger Nachfolger zu »Pitstop II« ist also in Sicht. Außerdem könnte 1988 ein neuer Titel der »Games«-Serie fällig sein, denn schließlich finden nächstes Jahr die Olympischen Spiele statt.

Epyx-Spiele erscheinen in der Regel für alle populären Heimcomputer: Commodore 64, Amiga, Atari ST, Schneider CPC, Spectrum, MS-DOS, Apple II und MSX werden zumindest teilweise mit Versionen der neuen Spiele bedacht; für Atari XL/XE sind leider keine Neuerscheinungen geplant.

Hellowoon

Das Geheimnis des Zauberstabs

„Hellowoon! –
Das Wort trifft mich wie ein Blitzschlag.
Ja, Hellowoon! Langsam passen die Teile zusammen.
Doch was, um Himmels Willen, ist Hellowoon?
Oder gar, wer ist Hellowoon? Alles ist düster
und verschwommen. Ist er es, der die Herrschaft
an sich reißen wollte?
Die Herrschaft über . . . was?

Mein Kopf schmerzt, wenn ich mich bewege.
Das einzige, was ich weiß, ist mein Name: Zarrak.
Aber sonst? Warum wurde ich angegriffen?
Wo bin ich?
Nun, ich denke, es ist eine Menge Arbeit, dies alles
herauszufinden. Möchtest Du, mein Freund am
Bildschirm, mir dabei helfen? Nun denn, ich glaube,
zusammen könnten wir's schaffen."

Dieses atemberaubende Text-Graphik-Adventure
wird auch Sie fesseln!

Hellowoon

Das Original in Deutsch
– auch auf dem Bildschirm

ariolasoft
Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

Wer wissen will, was wir noch für tolle Spiele haben,
dem schicken wir gerne Info-Material zu.

HC 10/87

Name
Straße
Ort
PLZ

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

Beim europäischen Vertrieb von Epyx-Programmen hat sich einiges geändert. Bislang hatte die Firma verschiedene Distributoren in den einzelnen europäischen Ländern (zum Beispiel U.S. Gold in England und Rushware in Deutschland). Ab sofort ist U.S. Gold der exklusive Europa-Partner für Epyx. Auf den Vertrieb in Deutschland wird diese Entscheidung kaum Auswirkungen haben, da U.S. Gold-Programme ebenfalls von Rushware an die Händler gebracht werden. Anders herum soll der Software-Transfer jetzt auch klappen: Epyx seinerseits will U.S. Gold-Spiele in den USA anbieten — eine Hand wäscht die andere. Ein paar imposante Zahlen bekam man auch zu hören. So steigerte Epyx den weltweiten Verkauf seiner Titel um satte 500 Prozent. Allein im Jahr 1986 wurden Programme im Wert von insgesamt 20 Millionen Dollar umgesetzt.

Schließlich hat Epyx noch einen neuen Geschäftsführer zu bieten. Er heißt David S. Morse und ist wahrlich kein unbeschriebenes Blatt: 1982 gründete er die Firma Amiga, der wir die gleichnamige Computerreihe zu verdanken haben. Böse Zungen behaupten, daß dies der Grund ist, warum California Games nicht für den Atari ST erscheint. (hl)

Lucasfilm-Paket zum Super-Preis

Activision veröffentlicht in den nächsten Tagen eine Spiele-Sammlung für den Commodore 64, die man sich nicht entgehen lassen sollte. Auf dieser Compilation sind nämlich die ersten vier Programme enthalten, die Lucasfilm Games veröffentlichte. Das Werk hat den üppigen Titel »Lucasfilm Games Prestige Collection«. Ein Spiel ist besser als das andere und alle vier kosten zusammen mit deutschen Anleitungen auf Kassette 35 und auf Diskette 49 Mark.

»Rescue on Fractalus«, eine Mischung aus Action-Spiel und Science-fiction-Flugsimulation, ist ebenso vertreten wie der Klassiker »Ballblazer«, eine Art intergalaktisches Fußballspiel des 3. Jahrtausends. »The Eidolon« ist ein faszinierendes Fantasy-Action-Adventure mit einigen höchst sehenswerten Monstern, und der vierte Titel ist das C 64-Lieblingsspiel unseres Testers Boris: »Koronis Rift«.

Alle vier Programme sind Klassiker, die heute noch Spaß machen und sollten bei jedem C 64-Besitzer im Schrank stehen. Dank der hochkarätigen Programme gehört die Lucasfilm-Compilation zu den besten Spiele-Sammlungen, die je veröffentlicht wurden. (hl)

Die Spiele-Hitparaden September 1987

Ab dieser Ausgabe gestalten wir unsere Hitparaden-Ecke etwas um. Die gravierendste Änderung ist der Wegfall der deutschen Verkaufs-Hitliste. Sie basierte auf den Daten, die wir von vier wichtigen Großhändlern monatlich erhielten und angaben, welche Titel am stärksten von den Händlern bestellt wurden. Diese Form der Hitparade ist aber nicht optimal, denn es fallen alle Spiele unter den Tisch, die nicht von den großen Distributoren vertrieben werden. Schließlich gibt es nicht wenige Händler, die direkt aus England oder den USA importieren. Da wir keine schiefen Hitlisten abdrucken wollen und es keine andere seriöse Quelle für die deutschen Software-Verkaufszahlen gibt, verzichten wir ab dieser Ausgabe auf diese Hitparade. Das fällt uns relativ leicht, da sich die Leser-Hitparade als wichtiger Gradmesser für die Beliebtheit von Computerspielen in Deutschland bewährt hat.

Ab dieser Ausgabe werden wir die Hitlisten kurz kommentieren, um Euch besser über allgemeine Trends und Newcomer zu informieren, die sich noch nicht unter die ersten Zehn schieben konnten. Bei Eurer Leser-Hitparade sind zum Beispiel zwei Action-Spiele aus England stark im kommen: »Nemesis« schob sich von Rang 13 auf 11 und »Wizball« landete gleich von 0 auf 13. Aber auch »Enduro Racer« fährt Richtung Top 10 und verbesserte sich von 17 auf 14.

In England schob sich »Paperboy« wieder auf Platz 1. Der Dauerbrenner bekam durch den Erfolg der C 16- und Schneider CPC-Umsetzungen einen neuen Schub nach vorne. Neben zahlreichen Billigspielen hat sich »The Last Ninja« nach oben gekämpft, obwohl momentan nur die Commodore-Version verkauft wird! In den USA geht man hingegen auf Tauchstation: Unter den ersten sechs der Hitliste befinden sich drei U-Boot-Simulationen! Infocom hält sich mit »Leather Goddesses« wacker in den Top 10. Die beiden neuen Adventures »Stationfall« und The Lurking Horror« haben sich bereits auf den Rängen 16 und 17 plaziert.

Bei der Happy-Leser-Hitparade kann (und soll) jeder mitmachen. Ihr könnt Eure Hitliste mitgestalten und ganz nebenbei noch ein Computerspiel gewinnen. Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an:
Redaktion Happy-Computer,
Kennwort »Top 10«,
Hans-Pinsel-Str. 2,
8013 Haar bei München

Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger für den Fall eines Gewinns anzugeben (Wichtig!). Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der Spiele-Tip unserer Redaktion ist in diesem Monat »Maniac Mansion« (C 64).

Deutschland
(Happy-Leser-Hits)
1. (1) **World Games** (Epyx)
2. (2) **Gunship** (Microprose)
3. (3) **Silent Service** (Microprose)
4. (4) **Gauntlet** (U.S. Gold)
5. (6) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
6. (5) **Arkanoid** (Imagine)
7. (9) **Krakout** (Gremlin)
8. (-) **Elite** (Firebird)
9. (7) **Leader Board** (Access/U.S. Gold)
10. (-) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)

Großbritannien
1. (5) **Paperboy** (Elite Systems)
2. (-) **The Last Ninja** (System 3)
3. (2) **Milk Race** (Mastertronic)
4. (1) **Barbarian** (Palace)
5. (3) **BMX-Simulator** (Code Masters)
6. (-) **Road Runner** (U.S. Gold)
7. (-) **I, Ball** (Firebird)
8. (4) **Four Great Games** (Micro Value)
9. (-) **Run for the Gold** (Alternative)
10. (6) **Football Manager** (Addictive)




U.S.A.
1. (1) **Gunship** (Microprose)
2. (-) **Up Periscope** (Action Soft)
3. (2) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
4. (3) **Silent Service** (Microprose)
5. (-) **Hardball** (Accolade)
6. (-) **Sub Battle Simulator** (Epyx)
7. (4) **Star Trek: Promethean** (Simon & Schuster)
8. (-) **Defender of the Crown** (Cinemaware/ Mindscape)
9. (7) **Chessmaster 2000** (Electronic Arts)
10. (9) **Leather Goddesses of Phobos** (Infocom)

22 Gewinner

Hier sind die 22 Glücklichen, die sich bei der Wahl zur Leser-Hitparade beteiligten und als Gewinner gezogen wurden. Jedem von ihnen wird in den nächsten Tagen je ein »Wonderboy« von Activision zugestellt. (hl)

Torsten Berger, Gengenbach
Björn Brose, Kiel
Carsten Crombach, Biebertal
Jens Diedrich, Duderstadt/Hilkerode
Björn Effenberger, Dortmund
Martin Engel, Bendorf
Endy Etscheid, Kyllburg
Lars Frantzen, Haan
Armin Freitag, Rodheim
Markus Genniges, Köln
Jörg Gonska, Köln
Thomas Hecke, Wiesbaden
Alexander Jansch, A-Wien
Marco Lapornik, Gladbeck
Peter O. Meinert, Schlossberg
Karsten Schmidt, Hannover
Cornelius Schwarz, Breklum/Riddorf
Björn Selken, Lütjensee
Günter Singer, Zierenberg
Michael Struve, Geschendorf
Patrick Tappe, Ochtrup
Manuel Weiner, Elzach

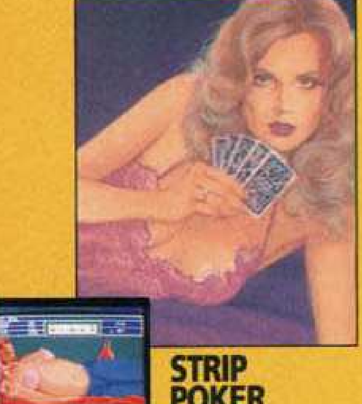
BILLIG-SPIELE FÜR AMIGA und ST MÜSSEN NICHT »BILLIG« SEIN!



CITY DEFENCE

von Uwe Kühner

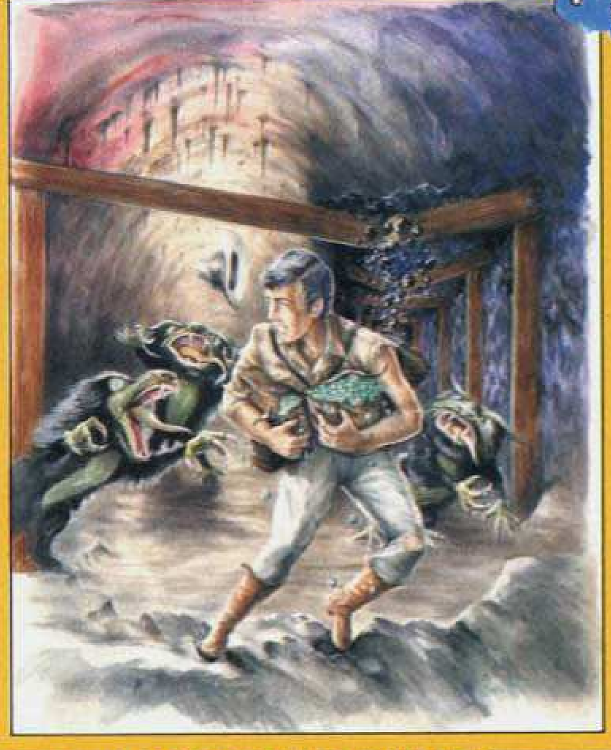
Eine schier endlose Zahl tödlicher Laserstrahlen aus dem Weltall kann nur gestoppt werden, wenn Sie zum richtigen Zeitpunkt Ihre Bodenraketen abschiessen, bevor die Städte zerstört werden. 1/2 Spieler; Maussteuerung. **Lieferbar für AMIGA**

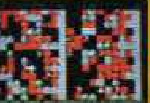


STRIP POKER

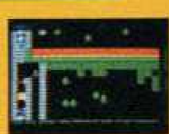
von Artworx

Verbringen Sie einen schönen Abend mit einer Runde Strip Poker. Mit Susi und Melissa stehen Ihnen 2 bildschöne, aber spielstarke Partnerinnen zur Verfügung. Bequeme Spielsteuerung mit der Maus. **Lieferbar für AMIGA und ST**











EMERALD MINE

von Klaus Heinz und Volker Wertich

Ein Riesen-Arcade-Adventure mit über 100 Leveln und 2-Spieler-Option (gleichzeitig im Teamwork!); Joysticksteuerung. *"Die flotte Grafik mit witzigen Monster-Sprites und vor allem der Sound gefallen mir sehr gut: Die fetzige Titelmusik und die digitalisierten Sound-Effekte sind exzellent. Das Verblüffendste an diesem tollen Spiel ist aber der sehr niedrige Preis: Wer hier nicht zuschlägt, ist selber schuld." (HAPPY COMPUTER)*

Lieferbar für AMIGA und ST

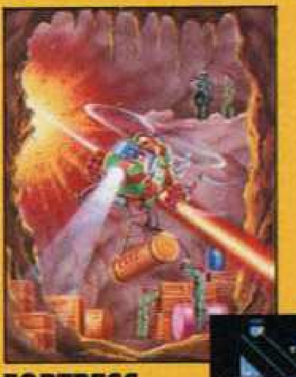


GOKART RACING

von Anco

Ein exzellentes Autorennen, bei dem ein echter Champion gefordert wird. Bei unterschiedlichsten Witterungsbedingungen und Strecken müssen Sie vorher Reifen und Übersetzung wählen. 8 Kurse, 1/2 Spieler (gleichzeitig); Joysticksteuerung.

Lieferbar für AMIGA und ST

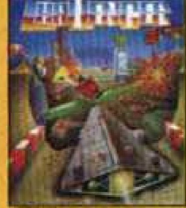


FORTRESS UNDERGROUND

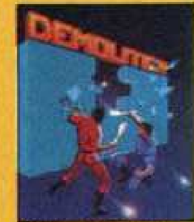
von Andreas von Lepel

In einer gigantischen unterirdischen Höhle (640 Bildschirme groß) müssen Sie ein feindliches Kraftwerk aufspüren und eliminieren. Aber der Weg dorthin ist lang und gefährlich. Joysticksteuerung.

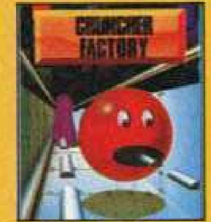
Lieferbar für AMIGA



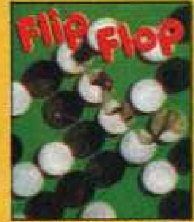
Lieferbar für AMIGA



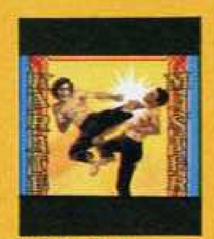
Lieferbar für AMIGA



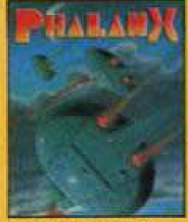
Lieferbar für AMIGA



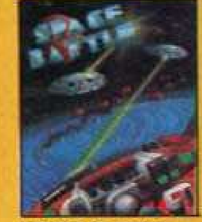
Lieferbar für AMIGA/ST



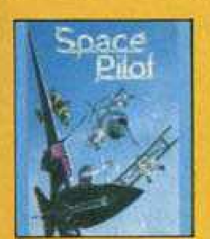
Lieferbar für ST



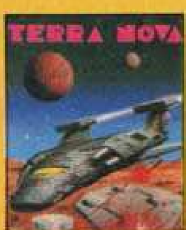
Lieferbar für AMIGA



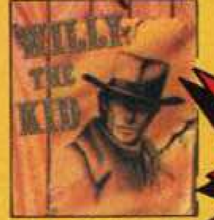
Lieferbar für AMIGA



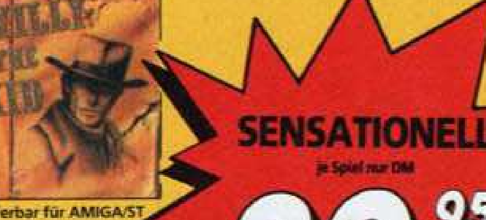
Lieferbar für ST



Lieferbar für ST



Lieferbar für AMIGA/ST





KINGSOFT-Spiele gibt's überall da, wo es gute Software gibt.

SPITZEN-SOFTWARE ...natürlich von

KINGSOFT

MADE IN GERMANY



Bei uns gibt's jeden Monat Neuerscheinungen für Ihren AMIGA und ST - am besten kostenlos den aktuellen Katalog anfordern!

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung, Super-Grafik und fantastischen Digisound-Effekten.

F. Schäfer · Schnackebusch 4 · 5106 Roetgen
☎ 02408/5119 (nicht aufgeben!) Fax 02408-5213





"Bei den Aufnahmen zu Hallo Freaks geht's im Studio immer heiß her. Zum Glück hat Jens Jancke, unser Fotograf, genug Humor, um die Foto-Session durchzustehen."

Eure Petra

Rebel Planet

Michael Frank aus Bonn beantwortet die Fragen zu »Rebel Planet« aus Ausgabe 9/87:

1. Der Sewer Cover in der Straße kann nicht entfernt werden!
2. Mit der Disk, dem Deltraktor und dem Phosphate Strobe geht man in die defekte Visi-Phone Booth. Hier schiebt man die Disk in das Gerät und entfernt den Sewer Cover, der jetzt erscheint. Im Untergrund geht man: SE,N, N,E,S. Steht man unter dem Gitter, schießt man die Rope Gun ab und klettert das Seil hinauf. Im H.Q. gibt man das Paßwort »Saros« ein.
3. Den Tempel kann man nicht betreten, aber er birgt ein anderes Geheimnis.
4. Aus der Zelle kommt man heraus, indem man mit der Wrench die Gitterstäbe zwischen der Tür verbiegt. Mit aktiviertem Laser durch die Tür gehen und den Wächter angreifen.
5. und 6. Dem Mann im Hotel verabreicht man das Schmerzmittel. Jetzt sollte man Man, Fist und Desk untersuchen.

The Last Ninja

Zu »The Last Ninja« kamen gleich mehrere gute Lösungen und die Wahl fiel mir wirklich schwer. Womit Ihr wahrscheinlich am meisten anfangen könnt, ist der Lösungsweg von Thorsten Weber aus Bad Nauheim, denn dieser beantwortet auch gleich die vielen Fragen, die zum Spiel gestellt wurden. Da diese Komplett-Lösung sehr umfangreich ist, folgt der zweite Teil in der nächsten Ausgabe.

Bei jeder Level-Lösung steht ein Absatz, wo man die benötigten Gegenstände findet. So könnt Ihr das suchen, was Ihr gerade braucht und müßt nicht die gesamte Lösung lesen.

Level 1

Man sammelt alle Waffen und Gegenstände auf und überquert den Sumpf. Am Ende des Levels haust ein Drache in einer Höhle. Dieser wird mit der Rauchbombe getötet: Man stellt sich ganz an den linken Rand des Weges; dort liegt in einiger Entfernung zum Drachen ein rundlicher Stein, der einen Schatten wirft. Ungefähr einen Zentimeter hinter diesem Schatten stellt man sich auf und wirft eine Bombe, die den Drachen am Schwanz treffen sollte. Der Drache sackt dann in sich zusammen und man kann ungehindert vorbeigehen in Level 2. Falls die Bombe nicht trifft, muß man es etwas weiter vorne oder hinten versuchen.

Gegenstände

Wenn man im ersten Bild nach unten geht, findet man bald auf einem Felsen das Schwert. Geht man jetzt den gleichen Weg zurück, findet man an einem Baum den Beutel. Zwei Bilder danach liegt ein Schlüssel auf einem Pfosten. Noch etwas weiter entdeckt man bei dem toten Wächter die Numchakus.

Vor dem Sumpf liegen auf einem Felsen die Rauchbomben.

Hat man den Sumpf überwunden und geht an der Abzweigung nach rechts, hängt ein Apfel an einem Baum. Wer ihn nimmt, erhält ein Bonusleben.

Extra-Tip

Wenn man nur noch ein Leben hat, kann man zum Baum zurückkehren und sich einen neuen Apfel holen. Das funktioniert aber nur in Level 1 und 4.

Alle Gegenstände, die man aufnehmen und/oder benutzen kann, blinken ein paar Mal, wenn man das Bild betritt.

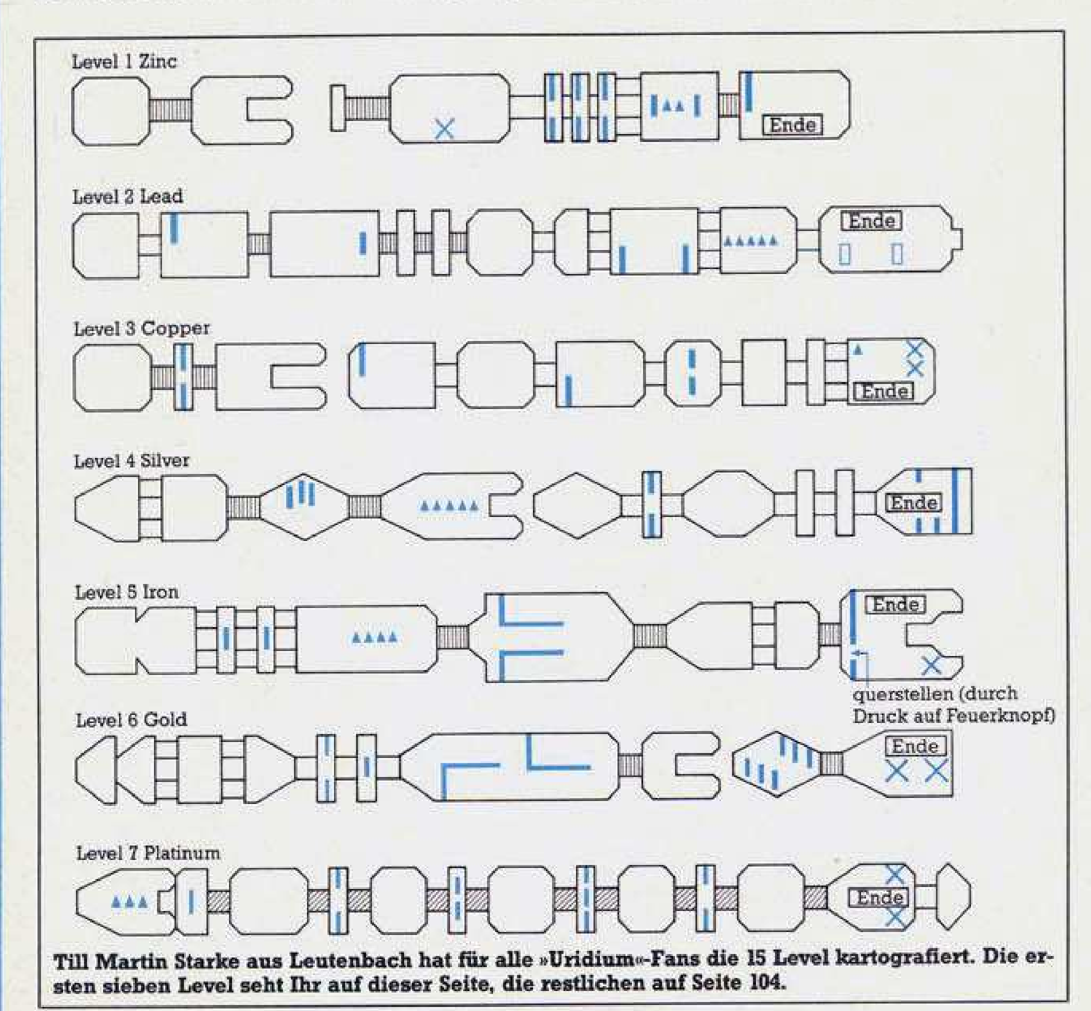
Es gibt einen einfachen, aber wirkungsvollen Weg, um die Wachen zu töten: Man geht in das Bild, schlägt ein- bis zweimal auf die Wache und verläßt das Bild wieder. Jetzt betritt man erneut das Bild, greift wieder die Wachen an und verläßt das Bild. Diesen Vorgang wiederholt man so lange, bis die Wache tot ist.

Level 2

Erstes Ziel ist die Statue, an der man die Kralle holt. Bald folgt eine Felsmauer. Um an ihr hochzuklettern, steckt man mit SPACE alle Waffen weg (das Holding-Feld muß also leer sein) und nimmt die Kralle in die Hand. Jetzt geht man an die Felswand, bis der Ninja anfängt zu klettern. Über die Schlucht sollte man springen dann den Apfel holen.

Auch die nächste Steinmauer überwindet man mit der Kralle. Dazu geht man am Rand der Mauer ganz nach rechts zur Bergwand und dreht den Ninja mit dem Rücken zur Wand. Dann packt man wieder alle Waffen

Fortsetzung auf Seite 104



Till Martin Starke aus Leutenbach hat für alle »Uridium«-Fans die 15 Level kartografiert. Die ersten sieben Level seht Ihr auf dieser Seite, die restlichen auf Seite 104.

The Destiny Knight

Hier, wie angekündigt, der zweite Teil der Item-Liste von Bernd Braun aus Nürnberg. Wie oft ein Item anwendbar ist, steht in Klammern hinter der Bemerkung.

Item	Bemerkung
Giant Wand	Illusionsgigant in die Party, Spruch: WIGI, (88x)
Kata's Bracer	Gegen Mn, die die Party angreifen
Sorcerstaff	AC:-2 Stock, (80x)
Gaft's lute	Samson in die Party, Spruch: WIHE, (88x)
Frost Horn	Gruppe von Feinden: 50 — 100 HP, Entfernung: 40', (65x)
Ag's Arrows	Sehr gute Pfeile, Entfernung: 90', (10x)
Bard Bow	Bogen für den Barden
Dmnd Helm	AC:-4, sehr guter Helm
Elf Boots	Gegen feindliche Zaubersprüche
Van Fgn	Vanquisher in die Party, (1x)
Conjurstaff	AC:-2, guter Stock
Staff of Lor	Heilt Vergiftungen, Spruch: REST, (35x)
Ring of Return	Zurück ins GUILD, Spruch: SASP, (3x)
Powerstaff	Zauberstock, Entfernung: 70', (51x)
Breathring	Schützt gegen Drachenfeuer
Dragonshield	AC:-4, Gruppe von Feinden: 50 — 100 HP, Entfernung: 50', (20x)
Dmnd Plate	AC:-8, sehr gute Rüstung
Wargloves	AC:-4, sehr gute Handschuhe
Wizhelm	AC:-3, Gruppe von Feinden: 50 — 200 HP, Spruch: WIZW, Entfernung: 50', (25x)
Dragonwand	Gruppe von Feinden: 100 — 400 HP, Entfernung: 60', (35x)
Deathring	Belebt tote Charaktere, Spruch: ANDE, (64x)
Crystal Sword	Hervorragendes Schwert
Speedboots	Erlauben Flucht bei Angriff
Flame Horn	Gruppe von Feinden: 200 — 500 HP, Entfernung: 60', (60x)
Zen Arrows	Sehr gute Pfeile, Entfernung: 70', (10x)
Drums of Death	AC:-2 Trommel, Spruch: DEST, Entfernung: 10', (10x)
Pipes of Pon	Spruch: GRRE
Ring of Power	Spruch: MAGM, Entfernung: 90', (17x)
Song Axe	Schleuderaxt für Barden, Entfernung: 70'
Trick Brick	Wall in die Party, Spruch: WZWA, (30x)
Mage Fgn	Master Mage in die Paty, (1x)
Aram's Knife	Schleuderbares Messer, 200 — 600 HP, Entfernung: 90', (unendlich oft)
Angra's Eye	Spruch: BASP, (7x)
Master Wand	Gruppe von Feinden: 100 — 400 HP, Spruch: NILA, Entfernung: 60', (11x)
Brother's Fgn	Wolf in die Party (1x)
Thor's Hammer	Schleuderbarer Hammer, 32 — 128 HP, Entfernung: 70', (unendlich oft)
Stoneblade	Hervorragende Waffe
Holy Handgrenade	Allen Feinden 400 — 800 HP, Spruch: MAMA, Entfernung: 90', (1x)
Dynamite	Allen Feinden 400 — 800 HP, Spruch: MAMA, (1x)
Masterkey	Öffnet Iron Gates
Dragon Fgn	Drache in die Party, (1x)
Nospin Ring	Eliminiert Wirbelstürme
Item of K	Braucht man für Oscon's Fort
Sgmt 1	Wall in die Party, Spruch: WZWA, (unendl. oft)
Sgmt 2	AC:-6, (unendlich oft)
Sgmt 3	Spruch: WIZW, Entfernung: 50', (unendl. oft)
Sgmt 4	Ill. Mage in die Party, Spruch: WIMA, (unendlich oft)
Sgmt 5	Spruch: BASP, (unendlich oft)
Sgmt 6	Spruch: REST, (unendlich oft)
Sgmt 7	(unendlich oft)
The Scepter	Gruppe von Feinden 400 — 800 HP, Entfernung: 80', (unendlich oft)
Sword of Zar	Schleuderbares Schwert 200 — 400 HP, Entfernung: 80', (unendlich oft)
Spectre Snare	AC:-8 beste Waffe, Spruch: SPBI, Entfernung: 90', (64x)
Death Stars	Todessterne, Entfernung: 60', (4x)
Herb Fgn	Herb in die Party, Spruch: HERB, (1x)
Mthr CHain	A:-4



Fortsetzung von Seite 102

weg und nimmt die Kralle. Nun geht man rückwärts zur Mauer, bis er hinunterklettert.

An der Abzweigung im nächsten Bild geht man geradeaus, um den Bach zu überqueren. An der nächsten Abzweigung muß man nach rechts und sieht im nächsten Bild etwas Weißes an einem Stein. Man darf es aber noch nicht aufheben. Vorher muß man den Handschuh in einem der folgenden Bilder holen. Zurück am Stein nimmt man den weißen Gegenstand und der Ninja fängt an zu blinken.

Jetzt muß man sich beeilen. Man geht zurück über den Fluß, schlägt dann aber nach der Abzweigung den anderen Weg ein. Nach dem Sumpf muß man nur noch die Wachen ausschalten und an den Schilfrohren den Kampfstab holen. Dann erscheinen zwei steinerne Drachen, von denen der hintere Feuer spuckt, sobald man ihm zu nahe kommt. War man schnell genug, blinkt der Ninja immer noch und man kann ungehindert an den Drachen vorbeilaufen in Level 3. Falls der Ninja nicht mehr blinkt, kann man an die alte Stelle zurückgehen und erneut die Zauberkraft holen. Das gleiche gilt für die Bomben in Level 1.

Gegenstände

Gleich im ersten Bild befindet sich an der linken Pfote der rechten Löwenstatue die Kralle. Bald darauf ist ein Apfel in einer Höhle versteckt. Um ihn aufzunehmen, stellt man sich an den oberen Rand der Höhle und geht soweit hinein, bis man nur noch die Füße und einen kleinen Teil der Beine sieht. Klappt es nicht sofort, muß man die Position etwas verändern, also vor- oder zurückgehen.

Zwei Bilder nach dem weißen Gegenstand liegt ein Handschuh vor einem Busch. Man braucht ihn, um die Rose im dritten Level zu pflücken. Falls man dies ohne Handschuh versucht, verliert man ein Leben. Später findet man noch einen Schlagstock in den Schilfrohren.

Extra-Tip

So erreicht man das dritte Level einfacher: Die Wurfsterne, die man im ersten Level aufsammelt, nicht benutzen. Man braucht sie erst im zweiten Level, da es dort auf Geschwindigkeit ankommt, sobald man die Zauberkraft berührt hat. Um die Wache zu überwinden, reicht ein Treffer. Dadurch kommt man schneller zu den Steindrachen, was sehr wichtig ist.

Vorsicht: Es gibt nur fünf Wurfsterne. Deshalb sollte man beim Werfen warten, bis der Wächter ziemlich nahe steht.

Wenn die Wächter nicht hinter einer Wegecke stehen, kann man sofort werfen, sobald man das Bild betritt.

Ultima IV

Vielleicht haben es einige von Euch schon gemerkt: In den Tips zu »Ultima IV« (Ausgabe 8) waren ein paar Fehler. Rolf Stolte tut das natürlich leid und deswegen hat er gleich die richtigen Angaben parat.

Der Shrine of Spiritually liegt bei B'D"/K'G".

Der Sektor $A der Britannia-Disk sieht folgendermaßen aus: In der Zeile 01 stehen die Punkte der Avatartugenden. Aus Zeile 01 wird 09 und aus Zeile 09 wird 11. Ab Zeile 19 stimmen die Angaben wieder.

Die Tips beziehen sich auf die Version für den Atari XL.

Steht in Zeile 09 on Byte 07&08 »ff«, hat man zwar die Bell, Candle und den 3-part-key, doch kann man die Abyss nicht betreten. In Zeile 09 (in Happy 8/87 noch 01) muß in Byte 07 die 77 stehen und in Byte 08 die 07.

Die Bedeutung der Bytes 07& 08 in Zeile 19 Sektor $8 sind Ralf nun auch kein Geheimnis mehr. Byte 07 enthält die Waffe und Byte 08 die Rüstung, die der Charakter trägt. Ändert man diese Bytes, kann ein Charakter Waffen tragen, die er normalerweise nicht haben darf. Dies gilt auch für die Rüstungen.

Ändert man die 07, ergibt:

01	Staff
02	Dagger
03	Sling
04	Mace
05	Axe
06	Sword
07	Bow
08	Crossbow
09	Flame oil
0A	Halberd
0B	Magic Axe
0C	Magic Sword
0D	Magic Bow
0E	Magic Wand
0F	Mystic Sword

Ändert man die 08, ergibt:

01	Cloth
02	Leather
03	Chain mail
04	Plate mail
05	Magic chain
06	Magic plate
07	Mystic robe

Level 8 Tungsten

Level 9 Iridon

Level 10 Kallisto

Level 11 Tri-allay

Level 12 Quadmium

Level 13 Ergonite

Level 14 Galactium

Level 15 Uridium

Hier die Level 8 bis 15 von »Uridium«. Die eingezeichneten Hindernisse dürft Ihr nicht berühren. Die Karten helfen zwar nicht gegen die Angreifer, aber Ihr wißt, wo Ihr fliegen müßt.

LUCASFILM GAMES

PRESTIGE COLLECTION

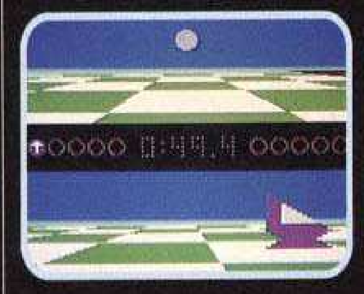
KORONIS RIFT



„Die fraktalen Grafiken beeindrucken. Zusammen mit der geschickten Farbwahl ergeben sich gute perspektivische Effekte. Koronis Rift erfüllt so ziemlich alle Anforderungen, die ich an ein gutes Computerspiel stelle."

(Heinrich Lenhardt, Happy-Computer-Sonderheft 11)

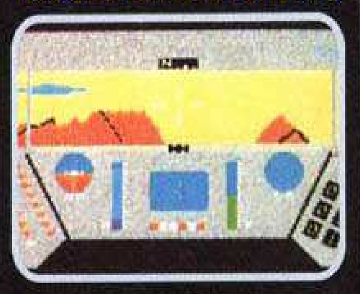
BALLBLAZER



„Mit Ballblazer liegt ein schnelles und unkonventionelles Spiel vor. Für alle Liebhaber von Simultanspielen ein Muß, für alle anderen sehr empfehlenswert!"

(Boris Schneider, Happy-Computer-Sonderheft 3/85)

RESCUE ON FRACTALUS



„Die verblüffende Realitätstreue hebt dieses Spiel weit über den Rahmen eines einfachen Action-Spiels heraus. Der 3D-Effekt der Grafik ist äußerst gut gelungen."

(Boris Schneider, Happy-Computer-Sonderheft 3/85)

THE EIDOLON



„Das Programm lebt von der sehr guten grafischen Gestaltung; allein die Monster sind ausgesprochen sehenswert. Die Hintergrundstory und die Aufmachung der Anleitung sind ein Genuß."

(Heinrich Lenhardt, Happy-Computer 2/86)

LUCASFILM GAMES
PRESTIGE COLLECTION
THE EIDOLON · RESCUE ON FRACTALUS
BALLBLAZER · KORONIS RIFT

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

Exklusiv Distributor: Ariolasoft
Activision Deutschland GmbH,
Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76.

Erhältlich für Commodore 64/128 Cassette und Diskette.
Schneider CPC Diskette
Grauimporte enthalten keine deutschsprachigen Anleitungen.



Sereamis

Von Oliver Behnke aus Salzgitter kommen die Karten und die Tips zum Adventure »Sereamis«.

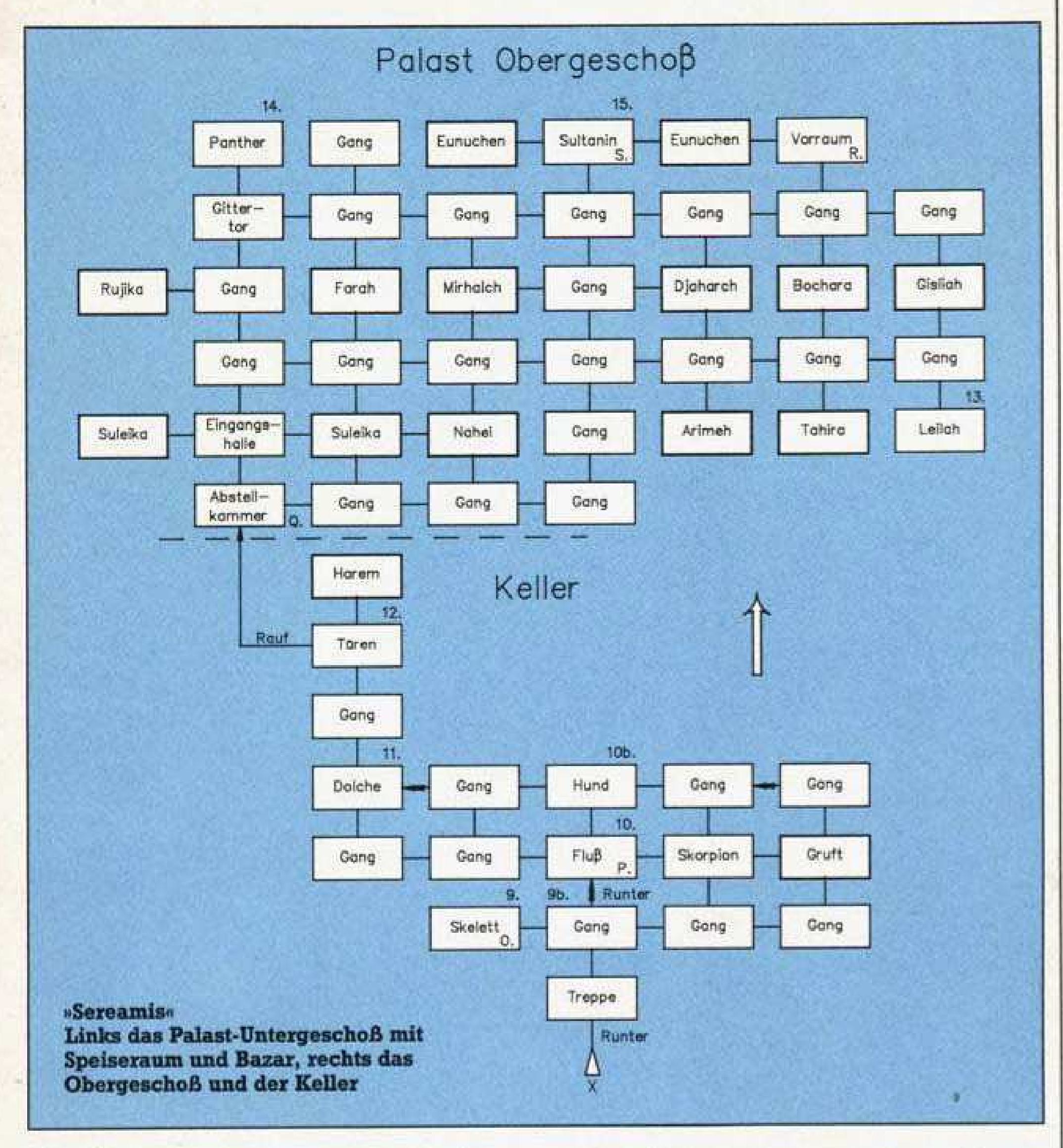
1. Gib dem Bettler Zechinen und er wird dir sein Gewand schenken. Falls zwischendurch der Muezzin ruft, verbeuge dich nach Mekka.
1b. Zieh das Gewand an und du kommst unbehelligt durchs Tor.
2. Versteck dich hinter dem Vorhang und gehe dann zur Tür.
2b. Öffne den Schrank, nimm die Lampe. Wenn dir was am Leben liegt, schließe die Tür hinter dir.
3. Nimm den Koran und die Geheimtür zum Keller ist offen — noch nicht in den Keller gehen.
4. Nimm die Flöte.
5. Schlage den Gong und der Koch verschwindet.
5b. Nimm das Fleisch und gehe unverzüglich hinaus.
6. Nimm den runden, ovalen und eckigen Stein und gehe dann durch den Wasserfall.
7. Spiel auf der Flöte. Die Schlange gibt dir eine wichtige Information. Nimm die Orchidee.
8. Nimm das Seil vom Brunnen, aber vorher den Eimer losbinden. Den Eimer stehenlassen.
Jetzt die Lampe anzünden und ab in den Keller.
9. In einer Ecke liegt ein Skelett. Nimm einen Knochen.
9b. Du stürzt in den Fluß.
10. Wirf das Seil (von Nummer 8) zum Haken und befestige es.
11. Leg die Steine (von Nr. 6) auf den Boden und der Weg ist frei.
12. Um den Palastwachen zu entgehen, öffne die Falltür (oben).
13. Jetzt kannst du Leilah küssen. Sie gibt dir drei wichtige Tips.
14. Gib dem Panther das Fleisch von 5b und er verschwindet.
15. Lege die Orchidee von Nummer 7 hin, um die Sultanin zu betäuben. Jetzt rufe die Eunuchen, die auch sofort in tiefen Schlummer fallen. Nimm die Kette mit dem Schlüssel. Du hast es geschafft, jetzt kommst du endlich mit deiner Leilah nach Hause.

Palast Untergeschoß
Mauer | Schlange N.
6.
Garten | Wasserfall M.
Garten L. | Garten
3. Bücherei I. | 4. Musikzimmer J. | 8. Brunnen K. | Speiseraum T.
5b.
Schlafzimmer | Gang | Gang | Küche H.
5a.
Teppich | Gang | Gang | Gang
Gang | Vorraum 2.b G. | Gang | Gang
Speiseraum
Tür | Fenster
2a.
Raum mit Vorhang | Speiseraum | Koch F. | Speiseraum | Raum mit Vorhang
Tisch | Tisch | Kantine | Tisch Bettler | Tisch
Tisch Bettler | Tisch | Kantine | Tisch | Tisch
Wache | Gang | Wache
Wache | Gang | Wache
Wache | Palast Gang | Wache
Bazar
1.
Straße | Palast Platz | Pralinenhändler A. | Palast Tor 16 | Korbhändler C. | Bettler Nahe E. | Straße
Straße | Straße | Palast Platz | Schuhhändler B. | Palast | Tücherhändler D. | Bettler Fern | Straße
Straße | Straße | Straße

= Geheimgang
= Und so weiter
= Nur in die Richtung
= Tod
= Beginn

Räume mit Gegenständen:

A	Pralinen, Pistazien	G	Lampe
B	Stiefel, Sandalen	H	Fleisch
C	Körbe	I	Bücher, Teppich, Koran
D	Schals, Tücher	J	Flöte
E	Gewand	K	Seil, Eimer
F	Teller	L	Blume



»Sereamis«
Links das Palast-Untergeschoß mit Speiseraum und Bazar, rechts das Obergeschoß und der Keller

Sentinel

Wie versprochen geht es diesmal weiter mit den Codes für »Sentinel«. Diesmal kommen sie von Jörg Krüger aus München. Er hat auch Codes für sehr hohe Levels, aber die folgen später.

Level	Code
3077	91873453
3302	90994779
3604	42485715
3651	99886447
3872	67248676
4152	87209116
4484	61377689
5139	18364677
5221	39055528
5358	48900126
5440	54446568
5645	05687059
5810	75259448
5977	24358276

Zork I

In Ausgabe 9 wollte Eva wissen, wie man bei »Zork I« den Korb bewegt. Monika Tischer aus Moosburg hat sich sehr gefreut, daß es noch mehr Mädchen gibt, die Hallo Freaks lesen. Deshalb hat sie gleich die Antwort losgeschickt:

Mit »lower basket« bewegt man den Korb nach unten, mit »raise basket« nach oben. Ganz einfach, wenn man es weiß.

Bitte, bitte ...

...ruft nicht wegen Spieletips in der Redaktion an. Selbst die gewieftesten Spiele-Redakteure können nicht jedes Spiel gelöst haben und auch noch auswendig wissen, wie man aus einer vertrackten Situation herauskommt.

Damit Ihr aber nicht auf Euren Spiele-Problemen sitzenbleibt, haben wir ja die Rubrik »Hallo Freaks« eingeführt. Wir helfen, wo wir können. Schreibt also einfach Euer Problem oder auch, wenn Euch sonst etwas am Herzen liegt.

Koronis Rift — die endgültige Lösung

Im Sonderheft 17, »Spiele-Tests«, hat Lucasfilm-Programmierer Noah Falstein die wichtigsten Tips für Koronis Rift zusammengestellt und dabei auch eine endgültige, kürzeste Lösung für Koronis Rift angedeutet.

Damals wollten wir den Spielspaß nicht völlig nehmen und haben diese Lösung nicht gedruckt. Nachdem wir aber inzwischen in Anfragen zu dieser Lösung ertrinken, wird sie heute verraten:

Der Hulk Nummer 6 in Rift 2 (siehe Karte in Sonderheft 17) enthält als Modul einen Detonator. Ist dieser aktiviert, wird der RT-Droide zur fliegenden Bombe. Nun transportiert man sich so schnell wie möglich auf Rift 20, sucht die Alien-Base und schickt den RT-Droiden los. Nach der Explosion der Alien-Base ist das Spiel gelöst!

Koronis Rift hat aber immer noch einige Geheimnisse zu bieten: Gibt es noch einen anderen Weg, die Alien-Base zu zerstören?

(bs)


CODE MASTERS
– SUPERSCHNELLE ACTION
– TOLLE GRAFIK
– KLEINER PREIS
Wozu sich noch zu Screenshots äußern
oder weitere Worte über
Spielbeschreibungen verlieren?
Code Masters überzeugt durch Qualität!
Probiert es einfach aus!
GHOST HUNTERS
GRAND PRIX Simulator
No 1 UK BESTSELLER
Professional SNOOKER Simulator
MSX
No 1 UK BESTSELLER
SPECTRUM 48k/128k
TRANSMUTER
ATARI 800XL/130XE
BY IAN RICHARDS
RED MAX
BMX Simulator
No 1 UK BESTSELLER
Code Masters
Vertrieb:
RUSH WARE
Online with the trend
micro Händler
Computer Software
CODE MASTERS SOFTWARE, 1 Beaumont Close, Banbury, England

Die Vier von der Skywalker Ranch

Schon zum zweiten Mal in diesem Jahr sind wir auf der Skywalker Ranch, der Zentrale von Lucasfilm, zu Besuch. Sie liegt nördlich von San Francisco und sieht von außen wie eine ganz normale Ranch aus. Doch statt mit Pferden oder Rindern arbeiten hier knapp 200 Leute an aktuellen Spielfilmen und Fernsehserien. Ein gutes Dutzend von ihnen arbeitet an Computer-Spielen und das ist auch der Grund, weshalb wir schon wieder hier sind. Vor knapp zwei Wochen haben wir auf der CES in Chicago das neueste Lucasfilm-Spiel sehen können. »Maniac Mansion«, so der Titel dieses Film-Spiels (Test in dieser Ausgabe), erschien uns hitverdächtig und so bemühten wir uns um einen Interview-Termin mit den Schöpfern des Adventure-Spiels.

Auf der Ranch empfangen uns Programmierer Ron Gilbert und Grafiker Gary Winnick. Die beiden haben Maniac zu großen Teilen entwickelt, wurden aber von weiteren Lucasfilm-Mitarbeitern unterstützt. Mitprogrammiert haben noch David Fox und Carl Mey. Soundeffekte und Musik stammen von Chris Grigg (Programmierung) und David Lawrence (Komposition).

Ron Gilbert arbeitet bereits zweieinhalb Jahre für Lucasfilm. Sein erstes Projekt war die C 64-Version von »Koronis Rift«. Vorher hatte sich Ron hauptsächlich mit dem Programmieren von Utilities sein Geld verdient. So stammt beispielsweise das »Graphics Basic« der Firma H.E.S. von ihm. Noch heute wird diese Basic-Erweiterung unter dem Namen »Basic Programmers Toolkit« von Epyx verkauft.

Gary ist seit über drei Jahren bei Lucasfilm und dort der Chef-Grafiker. Er ist schon sehr lange in der Computer-Branche tätig, denn vor seiner Lucasfilm-Zeit hat er mehrere Jahre bei Atari als Grafiker für Computer-Spiele gearbeitet. Maniac Mansion ist das erste Projekt, bei dem er sich auch als Designer und Erfinder eines Spiels versucht hat.

Wie sind die beiden auf die Idee von Maniac Mansion gekommen? Gary erzählt: »Adventure-Spiele sind eigentlich eine tolle Sache, bloß diese Texteingabe hat uns beide immer gestört. Da ich sowieso gerne in Bildern denke, stellte ich mir einfach vor, mit dem Joystick auf dem Bildschirm was zu machen.« Ron dagegen wollte nur »die Adventures bedienungsfreundlicher machen. Bei der Texteingabe erhält man viel zu oft die Antwort »Ich verstehe dich nicht«. Wir wußten, daß alles mit dem Joystick funktionieren sollte, aber daß der Spieler auch keinen Kampf mit einem blöden Icon-System haben darf. Also kamen wir darauf, daß der Spieler mit dem Joystick seinen Eingabe-Satz konstruiert. Unser System erspart ihm also das Eintippen der Kommandos, trotzdem kann er all seine Erfahrungen von »normalen« Adventures direkt anwenden.«



Die vier Herren, die oben freundlich in die Kamera lächeln, sind nicht etwa Cowboys, denn auf der Skywalker Ranch werden keine Pferde, sondern Computer-Programme zugeritten. Carl Mey, Ron Gilbert, David Fox und Gary Winnick sind nämlich die vier Programmierer vom neuesten Lucasfilm-Spiel »Maniac Mansion«.

Für die beiden war es wesentlich einfacher, die Benutzer-Oberfläche zu entwickeln, als die Spielhandlung. Gary meint: »Die Idee mit dem verrückten Professor und der Rettungs-Aktion war schnell geklärt. Aber dann haben wir verdammt lange und verdammt hart am Haus und an den Charakteren gearbeitet. Schließlich muß alles für den Spieler total logisch erscheinen, für das Spiel sinnvoll sein und nicht zuletzt auch noch unterhalten. Wir haben wochenlang an jedem Detail gefeilt.« Jeder im Lucasfilm-Team hat Vorschläge zur Handlung gemacht; wie bei einem Kino-Film gab es richtige Drehbücher. Die Dialoge des Spiels wurden mehrmals umgeschrieben, genau auf die Grafik abgestimmt. »Bei der Arbeit an Maniac Mansion hat sich aber genau gezeigt, daß wir mit unserer Benutzeroberfläche fast alles machen können, was wir wollen. Also wird es mit Sicherheit ein weiteres Adventure in ähnlichem Stil geben«, sagt Gary.

Technische Details kann Ron am besten erläutern. Die Frage, ob es denn nicht Probleme mit dem Speicherplatz gab, beantwortet er recht lässig: »Der Speicher im C 64 reicht da voll aus. Der Programm-Code von Maniac Mansion schluckt nur etwa die Hälfte Speicherplatz gegenüber dem von Koronis Rift. Was uns Kopfzerbrechen gemacht hat, ist die Kapazität der Disketten. Die haben nun mal nur etwa 170 KByte und wir hatten Probleme, die ganze Grafik auf zwei Diskseiten unterzubringen. Wir mußten uns spezielle Verfahren ausdenken, kostbaren Speicherplatz zu sparen.«

Ron rückt kurz darauf mit noch ein paar technischen Daten heraus: »In Maniac Mansion gibt es 55 verschiedene Zimmer. Mit Zimmer bezeichnen wir aber auch Räume außerhalb des Gebäudes, wie etwa die Vorderfront mit der Haustür. Es gibt über 450 verschiedene Gegenstände im Spiel — jeder Gegenstand ist irgendwie benutzbar, keiner ist reine grafische Verzierung. Allerdings gibt es Gegenstände, die man zur Lösung nicht benötigt. Außerdem gibt es 73 verschiedene Sound-Effekte bei der C 64-Version. Bei der Apple-Version sind es weniger. Auf die C 64-Sounds sind wir ziemlich stolz, denn sie klingen alle sehr 'echt — vom laufenden Wasserhahn bis zum Zirpen der Grillen.

Gleichzeitig ist die Handlung auch sehr komplex. Es gibt fünf total unterschiedliche Happy-Ends. Welches Ende man erreicht, hängt davon ab, welche Figuren man am Anfang auswählt und welche Puzzles man löst. Auch die Reihenfolge, mit der man die Rätsel angeht, ist

entscheidend. Kurzum, selbst wenn jemand das Spiel gelöst hat, kann er es immer wieder spielen, denn wir haben so viele Gags versteckt, daß einer allein gar nicht alle finden kann.

Es sind auch ein paar Gags drin, die nicht jedermann versteht. So stehen in einem Zimmer beispielsweise Lautsprecher der Firma THX. Das ist eine Tochterfirma von Lucasfilm, die sich um guten Sound in Kinos bemüht. Manche Räume von Dr. Freds Haus sind Zimmern der Skywalker Ranch nachempfunden worden. Wer schon mal auf unserer Ranch war, erkennt beispielsweise die Wendeltreppe in der Bibliothek. Aber das sind wirklich unsere privaten Witze. Man muß die gar nicht kennen, um das Spiel zu lösen und sich dabei gut zu unterhalten.«

Gary erklärt uns kurz darauf, wie die einzelnen Grafiken entstanden sind: »Ich kann leider überhaupt nicht programmieren und arbeite mit Utilities, die Ron und seine Kollegen extra für mich geschrieben haben. Ron konnte all meine Grafik nur auf die Diskette packen, wenn sie in Form eines veränderten Zeichensatzes vorliegt. Also schrieb er ein Utility, das meine Bilder in Zeichensätze umwandelt und sogar ähnliche Bildteile vereinfacht, um Speicherplatz zu sparen. Hat dieses Programm Schwierigkeiten, weil mein Bild zuviel Speicher schlucken würde, zeigt es mir die schwierigen Stellen, die ich dann etwas vereinfachen muß. Dieses Utility gibt es übrigens nicht auf dem C 64. Ron hat es in C auf unserem Rechner-System geschrieben, das aus fünf größeren Computern (eine VAX, vier SUNs) besteht. Mein Zeichenprogramm läuft auch teilweise auf diesen Computern, genauso wie unsere Assembler oder Editoren.«

Malen? Nur auf unserer VAX!

Glücklicherweise hatten die zwei niemals unlösbare Probleme. »Ich bin überrascht, wie glatt alles gelaufen ist«, sagt Ron »in den vierzehn Monaten gab es keine größeren Schwierigkeiten, schon gar nicht unlösbare. Wenn ich mich recht erinnere, sind nur ein paar klitzekleine Details aus Speicherplatz-Gründen entfallen. Mehr konnten wir aus dem C 64 und dem Diskettenlaufwerk dann doch nicht herausziehen. Außerdem mußten wir ja an die Apple-Umsetzung denken, die allerdings etwas schlechter als die C 64-Version ist.«

Wie sehen die beiden eigentlich die Zukunft der Heimcomputer? Welche neuen Geräte interessieren sie am meisten? Wieder ergreift Ron das Wort: »Wir sind mit dem C 64 sehr zufrieden. Es ist ein sehr guter 8-Bit-Computer und es sind eine Menge Geräte verkauft, also lohnt es sich für uns, dafür Programme zu schreiben. Mich stört nur ein wenig der Trubel um den Amiga und den Atari ST. Das sind keine Wundermaschinen, wie jedermann annimmt. Sie können zwar eine Menge mehr als ältere Computer, aber sie sind noch lange nicht perfekt. Was mich beispielsweise an beiden Geräten stört: Sie kennen keinen Zeichensatz-Modus wie beim C 64. Dadurch schluckt Grafik viel zu viel Speicherplatz und ist außerdem wesentlich langsamer zu bearbeiten. Wir werden uns demnächst genauer ansehen, was man aus diesen Kisten wirklich herausholen kann.«

Was machen Ron und Gary, nachdem das Projekt »Maniac Mansion« beendet ist? Ron: »Hmm, ganz zu Ende ist es noch nicht. Wir überlegen uns gerade noch, ob wir fremdsprachige Versionen, also beispielsweise eine deutsche, machen sollen. Aber das wird sich bald klären. Jetzt gibt's erstmal einen langen Urlaub. Und dann geht es wieder ans nächste Programm.« Gary: »Ich gönne mir nur eine Woche Urlaub. Mehr geht leider nicht, obwohl ich nach dieser Zeit wohl erst für den Urlaub warmgelaufen bin. Aber Lucasfilm hat dieses Jahr noch einige Spiele-Projekte und ich muß jeweils an der Grafik arbeiten.«

Auf die Frage, ob Gary uns schon was von diesen neuen Projekten verraten könnte, gibt es ein klares Nein: »Wir haben eine Menge toller neuer Konzepte im Hinterkopf und wir möchten die jetzt natürlich ungern ausplaudern. Wir wären wirklich sauer, wenn uns jemand eine Idee vor der Nase wegschnappen würde, denn wir hängen sehr an unseren kreativen Einfällen. Aber eines kann ich schon verraten: Wir werden dieses Jahr noch ein paar tolle Spiele herausbringen.«

Und was würden sie machen, wenn sie nicht programmieren dürften? Ron: »Ich würde das tun, was ich vor der Programmiererei getan habe. Da war ich Disk-Jockey beim Radio.« Gary: »Ich habe eine grafische Ausbildung, also würde ich als Grafiker arbeiten. Vielleicht würde ich einen Comic machen.«

Eine letzte Nachricht für die deutschen Fans? Ron und Gilbert im Takt: »It's a wonderful game. Buy it!« (»Es ist ein wunderbares Spiel. Kauft es!«) (bs)